CÓMIC GRATIS
INJUSTICE: GROUND ZERO
24 PÁGS.
INJUSTICE
ZONA CERO
HOBBY CONSOLAS
Nº 311
¡YA LOS HEMOS JUGADO!
SPLATOON 2
ARMS
Explosión de color y acción exclusiva para Switch
E3 2017
TODAS LAS NOVEDADES, TODOS LOS RUMORES:
Nuevas consolas, los juegos confirmados, los que esperamos...
ESPECIAL JUEGOS DE LUCHA
Analizamos
Injustice 2
Ultra Street Fighter II
Reportaje
El resurgir del género
RETRO
RECORDAMOS LOS JUEGOS DE LA II GUERRA MUNDIAL QUE FUERON PIONEROS
NOVEDADES A EXAMEN
RIME · FARPOINT
FIRE EMBLEM ECHOES
MINECRAFT (SWITCH)
GET EVEN · PREY
CRASH BANDICOOT
N. SANE TRILOGY
SPLATOON 2
¡PÓSTER DOBLE!

CONTINUA TU
EXPERIENCIA DIGITAL











NINTENDO SWITCH
Nintendo
© 2017 Nintendo Co., Ltd.
7
www.pegi.info
Splatoon 2
21 Julio
YA PUEDES HACER
TU RESERVA
Y LLEVARTE ESTA
CAMISETA EXCLUSIVA*
*Unidades totales disponibles: 2.000. Consulta previamente disponibilidad en tu establecimiento habitual.
Promoción exclusiva en GAME y limitada hasta fin de existencias.
Caja no definitiva
GAME
/SplatoonES • @NintendoES • YouTube /NintendoES

EDITORIAL



Un torbellino de rumores y confirmaciones pre-E3

ALBERTO LLORET

Redactor Jefe de Hobby Consolas

alberto.lloret@axelspringer.es
@AlbertoLloretPM

Un año más, las semanas previas al E3 se convierten en un hervidero de rumores, filtraciones, dimes, diretes y anuncios previos que son la antesala de lo que está por venir. Sin haber visto ni una sola imagen de ellos, ya sabemos que vamos a ver las nuevas entregas de *Assassin's Creed*, *Far Cry* o *Need For Speed*, y eso sin contar los que se dan como cosa hecha, como puedan ser los títulos de Bethesda, con un nuevo *The Elder Scrolls* a la cabeza, seguido de *The Evil Within 2*. ¿Y qué me decís del hardware? ¿Presentará Nintendo la más que segura SNES Mini? ¿Y Sony una posible PlayStation portátil para contraarrestar el efecto Switch? Todas estas certezas y, por supuesto, las incertidumbres las hemos reunido en un completo reportaje que os dejará salivando hasta que se celebre la propia feria. Ánimo, que ya queda menos...



También hemos tenido la suerte de poder probar dos de las estrellas del verano, *ARMS* y *Splatoon 2*, las coloristas apuestas exclusivas de Nintendo para Switch, con las que promete traer aires nuevos a la acción. Ya sea en atípicos combates pugilísticos, o con su pintoresco shooter, las cosas pintan muy divertidas en verano para los poseedores de Switch. Con nuestro reportaje, podrás leer la última hora de ambos...

No han sido las únicas alegrías que Nintendo nos ha dado este mes: un nuevo rediseño llamado New Nintendo 2DS XL y una batería de nuevos juegos para 3DS, que ya hemos podido probar, vienen a demostrar que su "cisne" portátil está lejos de cantar. Y, a raíz de otro lanzamiento que adelantamos el mes pasado, *Call of Duty: WWII*, tampoco queríamos dejar de echar la vista atrás para repasar la historia de los pioneros de los videojuegos que recrearon la II Guerra Mundial durante el siglo pasado. Tampoco nos olvidamos de analizar las novedades más relevantes del mes, desde el ultrabellísimo *RiME* al espectacular *Injustice 2* y otros veinticinco juegos. También hemos luchado por traeros dos espectaculares pósters y las secciones habituales: la descacharrante La Otra Cara, El Sensor, Teléfono Rojo... ¡Que lo disfrutéis!

LA OPINIÓN DE LA **REDACCIÓN**



RAFAEL AZNAR
Colaborador

Mientras me froto las manos con la avalancha del E3, aplaudo que, por fin, alguien vaya a sacar un nuevo juego con raquetas, tie breaks, reveses y banana shots. En 2018, Bigben servirá *Tennis World Tour*, que tomará el testigo de *Top Spin*, *Virtua Tennis* y *Grand Slam Tennis*. Llevábamos desde 2012 sin un simulador. ¡Vamos, Rafa!

@Rafaikkonen



DAVID MARTÍNEZ
Redactor Jefe (web)

El 13 de junio, arranca un E3 marcado por Project Scorpio, la consola de Microsoft preparada para jugar en 4K. Sony debe responder con nuevos títulos que aprovechen PS4 Pro, mientras que Nintendo tiene que mantener el empuje de Switch con nuevos títulos. Promete ser un E3 apasionante.

david@axelspringer.es
@DMHobby



BAT-DANI QUESADA
Jefe de sección

Hoy, estoy superheroico perdido por la llegada de *Injustice 2*, un juego que demuestra que NetherRealm está en lo más alto del género. Y, ya que estamos, diré algo polémico: está haciendo más a favor de DC Comics que tres películas juntas. ¡A ver si el "contraataque" de *Marvel vs Capcom* está a la altura!

daniel@axelspringer.es
@Tycho_fan



BORJA ABADÍE
Colaborador

Debería estar ansioso por ver qué nos presentan Sony, Nintendo y Microsoft en el próximo E3, por descubrir si Project Scorpio tendrá juegos que respalden su potencia o si veremos en acción *Death Stranding*, *Final Fantasy VII Remake*, etc. Sin embargo, mi mente sólo puede pensar en una cosa: remake HD de *Shenmue 1* y *2*.

@BorjaAbadie



ROBERTO RUIZ
Colaborador

Hace tres años, disfruté como un loco de *Mario Kart 8* en Wii U, pero le faltó algo para convertirse en el juego con el que de verdad soñaba. Ahora, *Mario Kart 8 Deluxe* añade lo que eché en falta: un Modo Batalla en condiciones y una buena gestión de los ítems, entre otras cosas, que justifican la reedición.

@Roberto_JRA

SUMARIO Nº 311



36 REPORTAJE

CERTEZAS E INCERTIDUMBRES DEL E3

Nuevo hardware, exclusivas, sorpresas... ¿Qué esperamos del E3, la gran feria del videojuego?

44 REPORTAJE

SWITCH TIENE UN COLOR ESPECIAL

Jugamos con dos de las grandes exclusivas de Switch para el verano, *ARMS* y *Splatoon 2*... ¡y son pura diversión!

SÍGUENOS EN:

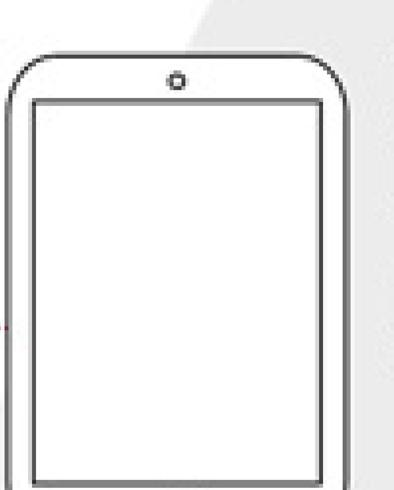
www.hobbyconsolas.com

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

https://www.instagram.com/hobbyconsolas/

http://www.youtube.com/user/HobbynewsTV



HOBBY CONSOLAS EN FORMATO DIGITAL

También nos puedes leer en tu PC, Mac, tablet o smartphone.

Bájate la app iKiosk para tu iPad o entra en es.zinio.com y www.kioskoymas.com

ACTUALÍZATE

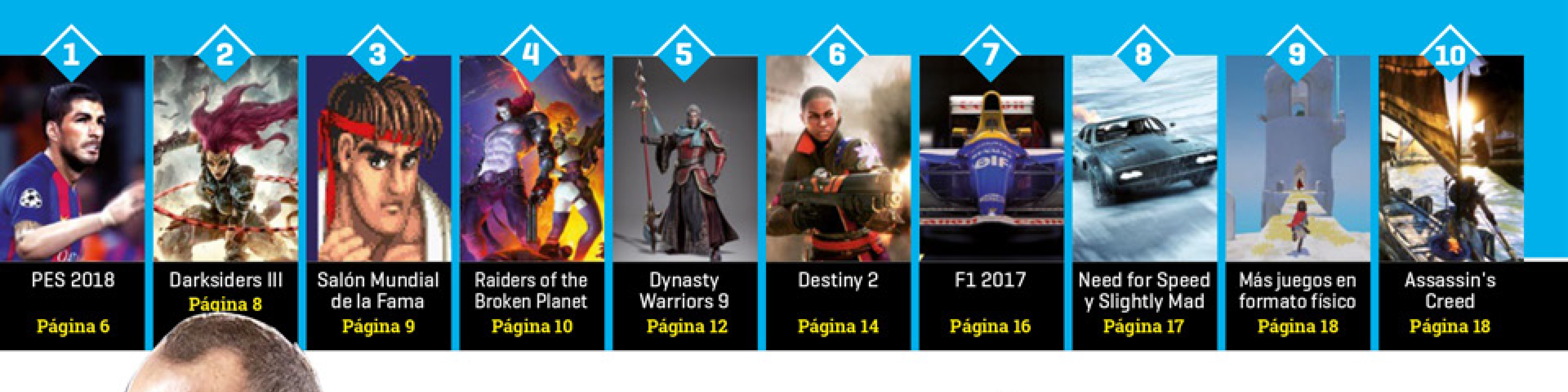
Ponte al día con las **diez noticias** más relevantes del último mes >>



La iluminación de los estadios estará mucho más trabajada y, en el caso de los más famosos, como el Camp Nou o el Signal Iduna Park, también se mostrarán los aledaños o los túneles de vestuarios.

La recreación de los futbolistas parece haber mejorado notablemente. En la nota de prensa del juego, no se menta en ningún momento el famoso Fox Engine. ¿Se habrá apostado por otro motor gráfico?

El anticipo del tráiler del E3 recrea algunos de los momentos del famoso 6-1 del Barça al PSG. El equipo azulgrana volverá a copar la portada, como en *PES 2017*.





1

NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC - PS3 - XBOX 360

Acaba la temporada y empieza la siguiente

PES 2018 ha presentado ya algunos de los fichajes con los que aspira a conquistar la liga futbolística a partir del 14 de septiembre

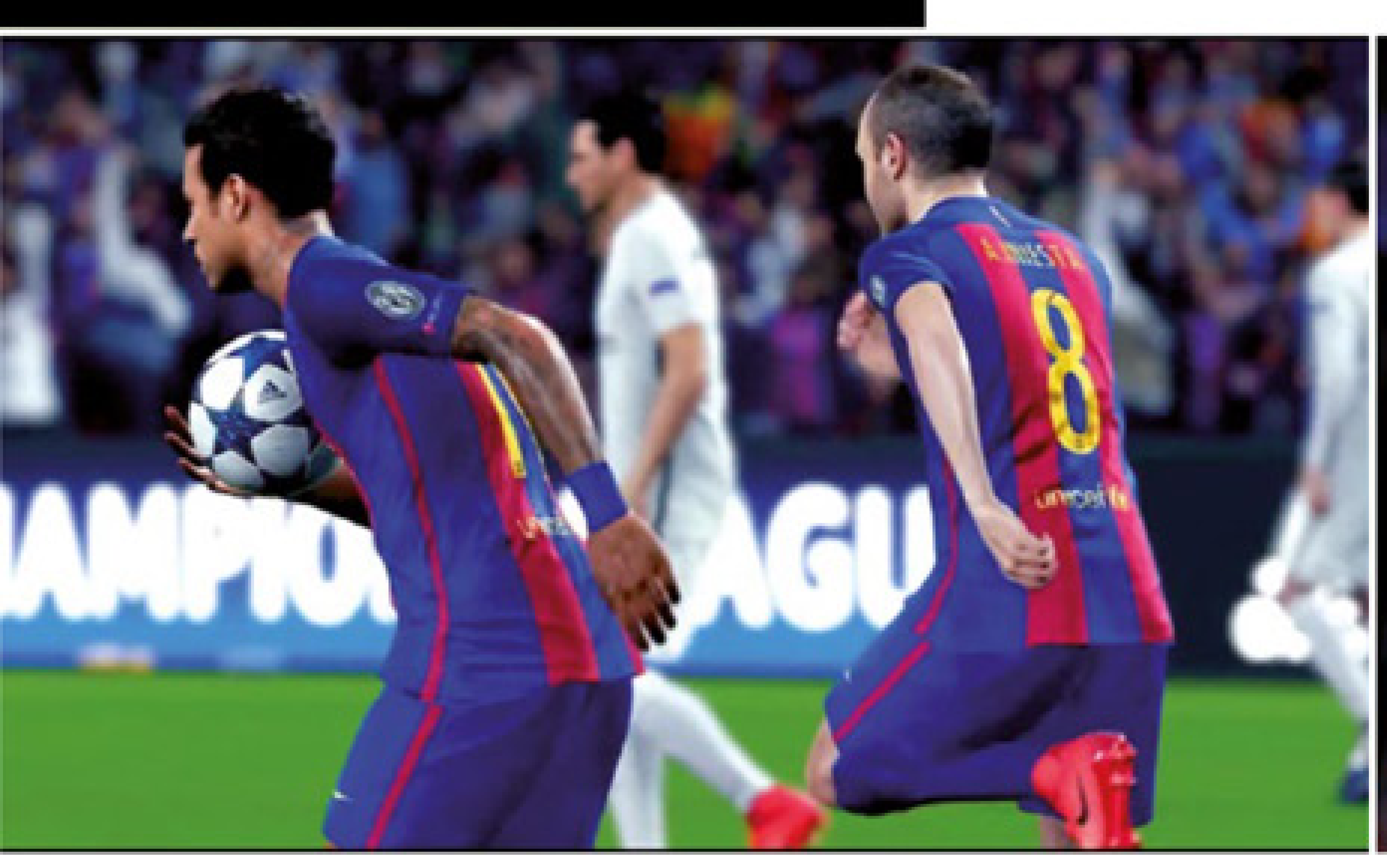
Konami no ha querido esperar al E3 y, sin que esta temporada haya acabado siquiera, ha anunciado ya *PES 2018*, su nuevo simulador futbolístico, que promete ofrecer "los mayores avances en más de una década". Llegará el 14 de septiembre, para PS4, Xbox One, PS3 y 360, así como a PC, versión esta última que será más consistente que en cursos anteriores.

Bajo el lema "Donde se forjan las leyendas", esta entrega presentará mejoras en múltiples aspectos. Quizás lo que más llama la atención es que favorecerá los eSports más que nunca, pues la famosa PES League estará incluida como un modo de juego más, para premiar a los mejores jugadores del mundo. La Liga Master contará con novedades como un sistema de traspasos remozado o entrevistas previas a los partidos. Asimismo, dentro de la vertiente multijugador, habrá partidos cooperativos de dos contra dos y de tres contra tres. No faltarán, por supuesto, el modo MyClub, en el que crearse un equipo desde cero, o los partidos de once contra once online.

En lo jugable, se han rediseñado algunos elementos para que el control sea aún más fluido (ya lleva varios años a gran nivel). Los regates serán más precisos, gracias a una mejorada protección del balón y a la facilidad para hacer amagos. Las recepciones de los pases también serán más naturales, dependiendo de la altura y la velocidad del balón. Además, se han rediseñado la forma de lanzar los penaltis y se podrá sacar desde el centro del campo con un solo jugador.

El apartado técnico también presentará cambios en múltiples aspectos, desde la propia forma de moverse de los futbolistas (pasos, giros, posturas) hasta los tipos de cuerpos, la iluminación de los estadios o la inclusión de los vestuarios. Dado que Konami y el Barça son socios, el equipo azulgrana volverá a copar la portada y habrá contenidos inspirados en él, como las típicas leyendas. ■

COMO SOCIOS QUE SON, KONAMI Y EL BARÇA VOLVERÁN A CAMINAR JUNTOS EN LA NUEVA ENTREGA DE PES





■ El PES Team ha puesto énfasis en el físico de los futbolistas, incluyendo más fisonomías, para que no sólo las caras se parezcan.



Furia empleará un látigo como arma, a diferencia de Guerra y Muerte, que usaban una espada y una guadaña como herramientas principales.

2

ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - PC

La tercera jinete del Apocalipsis hará restallar su poderoso látigo

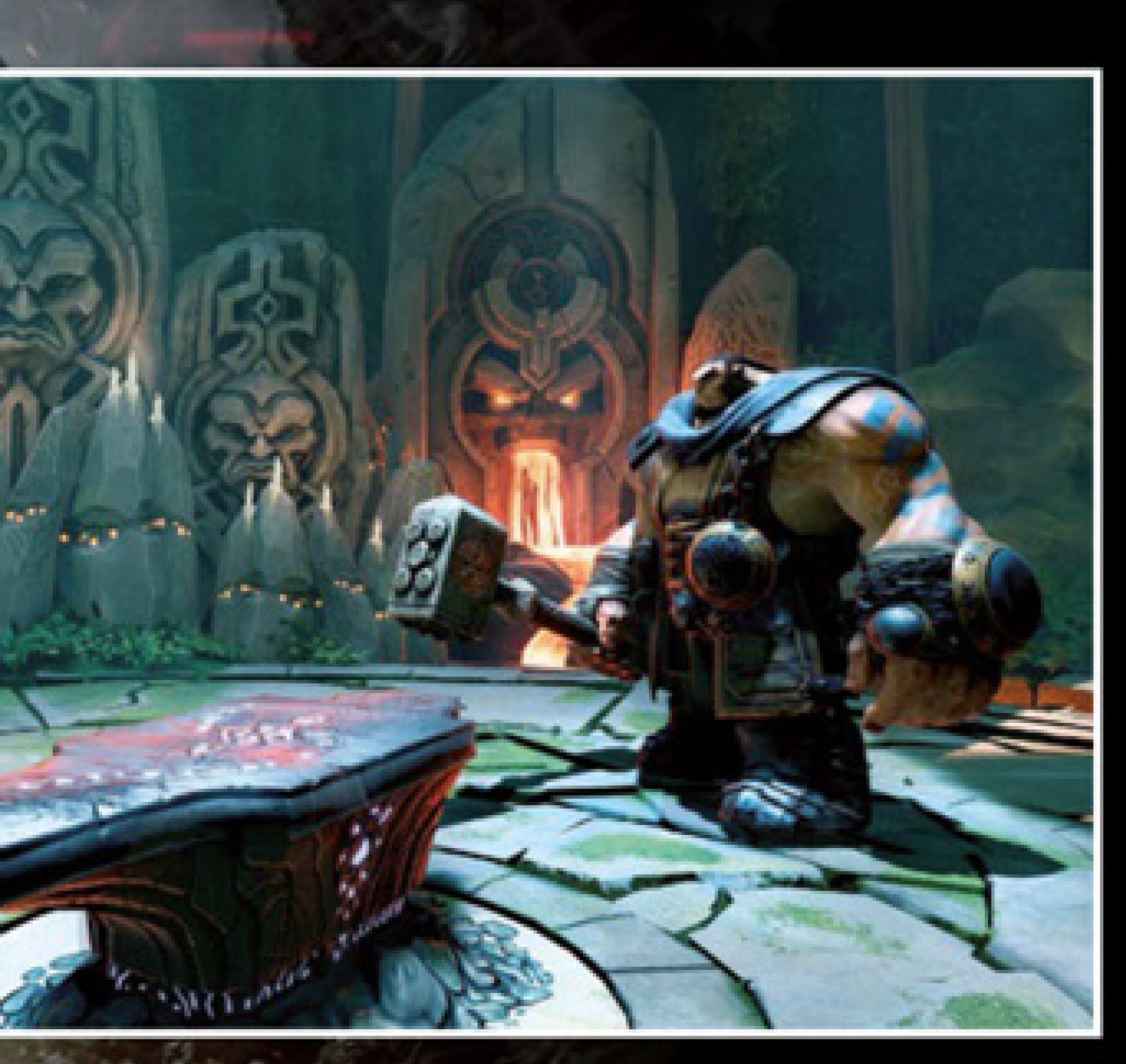
THQ Nordic ha anunciado, al fin, *Darksiders III*, un juego que contará con Furia como protagonista y que bajará a la tierra en 2018

Se ha hecho de rogar, pero ya es oficial: *Darksiders III* existe y saldrá en 2018. Al cargo se halla Gunfire Games, un estudio formado, en buena medida, por antiguos miembros de Vigil, incluidos el director, el productor ejecutivo o el director técnico de las dos primeras entregas de la saga, previas a la quiebra de THQ. Esta vez, el dibujante de cómics Joe Madureira no se ha encargado de la faceta artística, aunque sí que ha colaborado en el diseño de la protagonista, Furia. A la tercera jinete del Apocalipsis se le encomendará la misión de bajar a la Tierra, devastada por la guerra y engullida por la naturaleza, para dar caza a los siete pecados capitales, que gobernarán las diferentes áreas del juego. De momento, sólo se ha visto a la Pereza, encarnada en la forma de un baboso bicho.

Los primeros *Darksiders* son lo más parecido que existe a *Zelda* en cuanto a exploración y ritmo, y esta entrega mantendrá el mismo estilo. De cara a los combates, Furia empuñará un látigo e iremos desbloqueando nuevas habilidades y magias. Además, podrá esquivar con agilidad, algo imprescindible para salir airosos. El estilo será el de un hack and slash, aunque más plano en cuanto al encadenamiento de combos, por lo que se ha visto en la primera demostración. Además, habrá puzles de entorno, como, por ejemplo, hacer estallar un insecto explosivo sobre un suelo precario.

WEB Manumagnus

“Han sido inteligentes poniendo a una mujer como protagonista. Me parece que dará juego, tanto en la historia como en la jugabilidad.”









GUERRA Y MUERTE COMO JINETES TELONEROS

Para calmar la espera, se ha puesto en las tiendas digitales de PS4, Xbox One y PC un pack llamado *Darksiders: Fury's Collection*. Por sólo 20 €, permite disfrutar de las remasterizaciones de las dos primeras entregas de la saga, protagonizadas por Guerra y Muerte. Si lo preferís, ambas se venden también en físico por separado, a 20 € cada una.



NUEVOS DATOS / TODAS

El Salón de la Fama tiene nuevos sillones

Donkey Kong, Street Fighter II, Pokémon y *Halo* se unen a la nómina de leyendas del museo que hay en Manhattan

El Salón Mundial de la Fama del Videojuego de Manhattan cuenta con nuevos inquilinos. Tras las nominaciones populares de este año y la elección por parte de un comité de expertos, los agraciados para recibir la condecoración han sido *Donkey Kong, Street Fighter II, Pokémon Rojo-Verde* (esta última edición equivalió a la *Azul* en el lanzamiento original en Japón) y *Halo: Combat Evolved*. Se unen, así, a los clásicos seleccionados en los dos años anteriores: *Pong, Super Mario Bros, Pac-Man, Tetris, The Legend of Zelda, Doom, GTA III, Sonic, World of Warcraft, Space Invaders, Los Sims* y *The Oregon Trail*. Los cuatro se impusieron a finalistas de renombre como *Final Fantasy VII, Tomb Raider, Portal* o *Wii Sports*. Como es lógico, para la elección, se tuvieron en cuenta aspectos como la influencia que han tenidos esos juegos en la industria, la longevidad o el alcance planetario. Así, *Donkey Kong* fue el primer gran éxito de Nintendo, *Street Fighter II* definió el género de la lucha en 2D, *Pokémon* generó furor portátil por la caza de monstruos y *Halo* contribuyó a popularizar el género del shooter multijugador en consolas. ■



■ Las coberturas recordarán a *Gears of War*, pero el enfoque será distinto, pues el personaje se apoyará automáticamente.

NUEVOS DATOS / ■ PS4 - XBOX ONE - PC

MercurySteam, al saqueo de una mina virgen en el shooter online

Raiders of the Broken Planet ha tenido una beta cerrada donde se han podido ver las bondades de su propuesta de multijugador asimétrico

Hace ya tres años desde que MercurySteam finiquitó la trilogía de *Castlevania: Lords of Shadow*, pero tiene ya casi listo su nuevo proyecto, *Raiders of the Broken Planet*. Esta vez, el estudio madrileño ha trabajado sin apoyo de una editora, lo que le ha permitido apostar por una fórmula inédita para un género tan manido como el del shooter.

Aunque se podrá jugar offline, la gran virtud del juego será su multijugador asimétrico de cuatro contra uno. El desarrollo jugable será el de un shooter tipo *Gears of War*, con cámara en tercera persona, coberturas, niveles más o menos lineales y cooperativo para cuatro... pero, al mismo tiempo, entre las filas enemigas, podrá haber un soldado controlado por un humano (el llamado antagonista), que tratará de chafar sus planes. El trasfondo argumental será la lucha por una fuente de energía llamada Aleph, que podremos conseguir atacando cuerpo a cuerpo. Una peculiaridad es que habrá una barra de estrés, de modo que, si sufrimos heridas, los enemigos nos verán a través de las paredes. Además, cada personaje (habrá más de quince) contará con unas armas y unas habilidades. El juego se distribuirá en digital, con temporadas de cuatro episodios (aún no se sabe el precio), que se podrán jugar en cualquier orden, sin necesidad de adquirirlos todos. ■

WEB Xinese_Man

“Yo ya he probado la beta y quedé encantado. Los valores de producción son altísimos para ser un juego independiente.”



TU SUPERHÉROE. TU VIAJE.
¡TU INJUSTICE!



YA A LA VENTA













5





ANUNCIO / SIN CONFIRMAR

La gran dinastía del musou se expande a nuevos territorios

Dynasty Warriors 9 apostará por un enfoque de mundo abierto, con ciclo día-noche y climatología dinámicos

Omega Force no se cansa de sacar musous, y *Dynasty Warriors 9*, la nueva entrega del gran referente del género, apostará por un enfoque inédito que supondrá un verdadero soplo de aire fresco. Aún no hay plataformas ni fecha confirmadas, pero Koei Tecmo ya ha anunciado que llegará a Europa.

El juego se ambientará entre los últimos días de la Dinastía Han y el comienzo de la era de los Tres Reinos. Como siempre, nos enfrentaremos a ejércitos multitudinarios, pero, esta vez, con un estilo de mundo abierto que nos permitirá explorar numerosos paisajes de China, desde planicies a picos nevados, pasando por junglas, desiertos o ríos. Gracias a ese enfoque más libre y a características como un ciclo día-noche o climatología variable, podremos abordar las batallas de nuevas formas, por ejemplo infiltrándonos en la oscuridad o tendiendo emboscadas desde posiciones elevadas. La narrativa también se verá afectada, de modo que muchas de las misiones secundarias condicionarán las misiones críticas que harán progresar la historia. Habrá 83 personajes jugables, tanto viejos conocidos como debutantes, caso de Cheng Pu. ■

Las cifras del mes



200.000
descargas ha habido ya de los diferentes clásicos de Neo Geo portados a Switch

9º
es el puesto que ocupa España en la lista de países en los que más ingresos generan los videojuegos, cuyo podio está copado por China



2,3
millones de unidades se han vendido de NES Mini, pese al escaso stock desde su lanzamiento



1.000
millones de dólares ha generado ya Overwatch, que ha superado la barrera de los 30 millones de jugadores



300
es la barrera numérica que ha superado ya el catálogo de juegos de Xbox 360 que se puede disfrutar con la retrocompatibilidad de One



50.000
peticiones de devolución de juegos se producen aproximadamente en Steam cada día



60
millones de PS4 hay ya en todo el mundo, lo que supone acercarse a los cerca de 65 que acumula 3DS



3.500.000
es el número de copias que ha colocado Capcom de Resident Evil 7: Biohazard



NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Los guardianes de la nueva galaxia

Bungie ha mostrado ya la primera demo de *Destiny 2*, una secuela que presentará importantes mejoras en sus órbitas jugables, sociales, narrativas, visuales...

El primer *Destiny* fue un juegazo, pero no estuvo exento de debilidades, y Bungie ha tomado buena nota de ellas para forjar la secuela, que llegará el 8 de septiembre a PS4, Xbox One y PC. La insípida historia del original (gracias por nada, Espectro) dejará paso a otra muy cinematográfica, en la que el último hogar de la humanidad ha sido destruido y los guardianes deberán luchar por recuperarlo de las manos de la temible Legión Roja, comandada por Ghaul. Así, habrá personajes con mucho carisma, como los tres líderes de cada facción, llamados Cayde-6, Ikora Rey y Zavala.

Se podrá jugar en solitario, si se desea, pero, de nuevo, la gracia estará el multijugador, cuyas opciones de socialización se han ampliado. Habrá un sistema de clanes, con elementos de personalización y recompensas, así como un cuidado sistema de búsqueda para que quien juegue solo pueda encontrar partidas, algo imprescindible para afrontar las temibles raids y que, en la primera entrega, no existía, incomprensiblemente. La campaña volverá a tener cooperativo para tres jugadores y el mundo contará con muchas más misiones de tipo sandbox. En cuanto a los modos competitivos del Crisol, se han reestructurado y ya no serán de seis contra seis, sino de cuatro contra cuatro. En verano, habrá una beta abierta para asegurar que todo funcione bien.

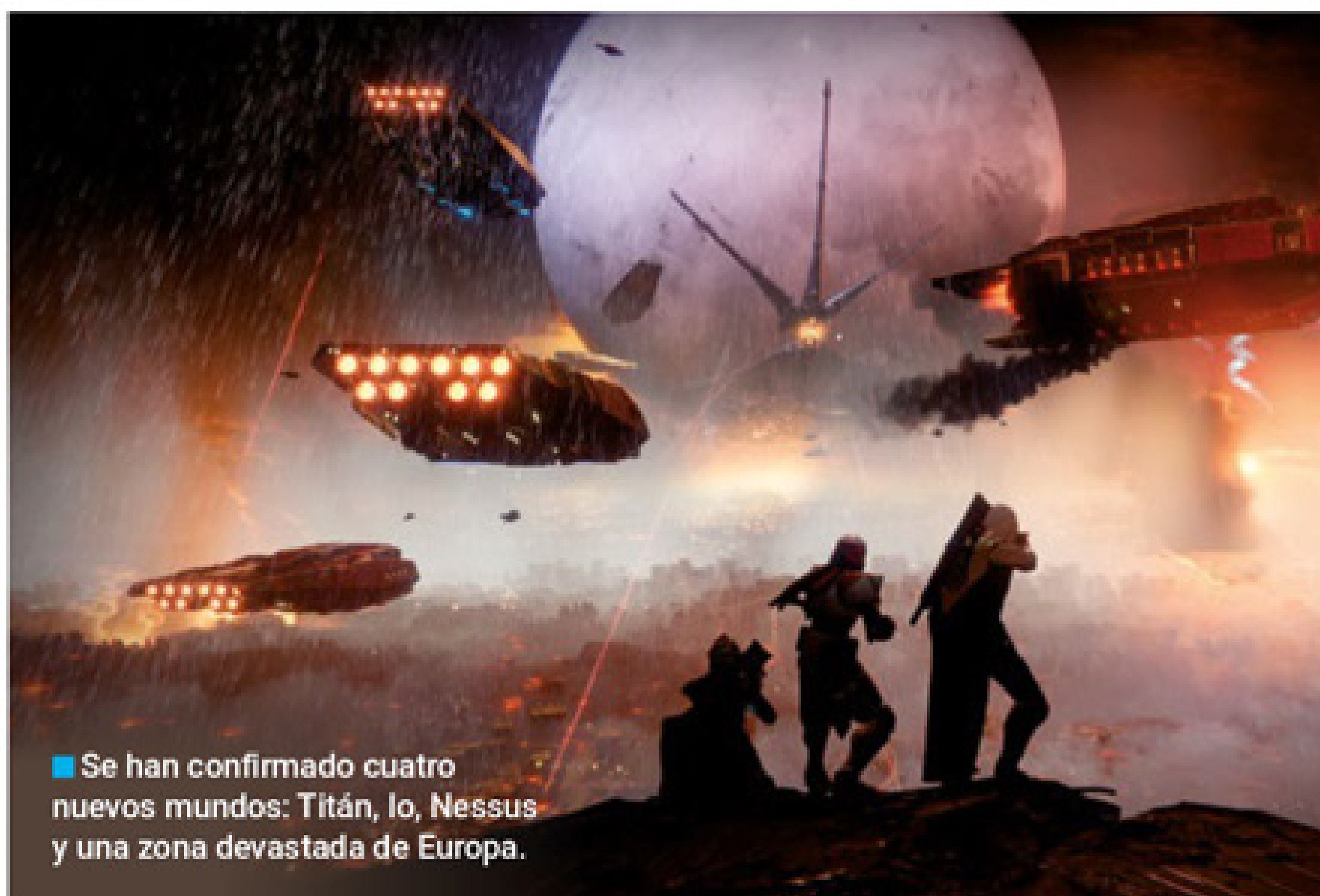
La jugabilidad volverá a ser "made in Bungie", con tiroteos muy fluidos y nuevos tipos de armas, como lanzagranadas o ametralladoras. El componente rolero se plasmará en subidas de nivel, pero las habilidades de cada clase serán mucho más espectaculares y provechosas, como un espadón de fuego para liarla parda o un escudo enorme para proteger al grupo.


Con el Viajero destruido, los cazadores, los hechiceros y los titanes se encontrarán en una situación de indefensión.



LA SOCIALIZACIÓN SE HA AMPLIADO CON CLANES Y UNA OPCIÓN PARA ENCONTRAR PARTIDAS


Nos enfrentaremos a nuevos tipos de Cabal y, por supuesto, habrá durísimos jefes finales.


Se han confirmado cuatro nuevos mundos: Titán, Io, Nessus y una zona devastada de Europa.

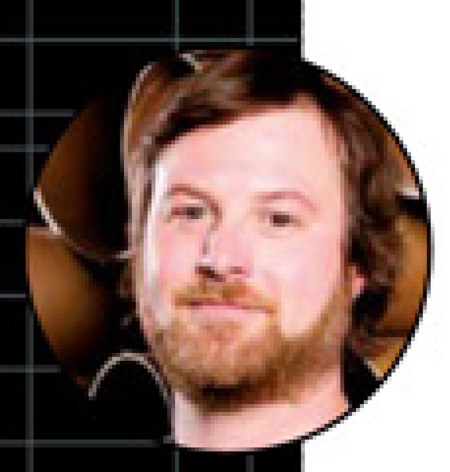

El apartado visual será aún más llamativo que en la primera entrega, gracias a que ya no es intergeneracional.

Las frases del mes



“Para Phantasy Star, intentamos crear algo en una ambientación de ciencia ficción, y la mayor inspiración fue Star Wars”

Yuji Naka. Creador de *Phantasy Star*



“Que les zurzan a los que todavía se preguntan si los videojuegos son arte”

Jordan Vogt-Roberts
Director de "Kong: La Isla Calavera"

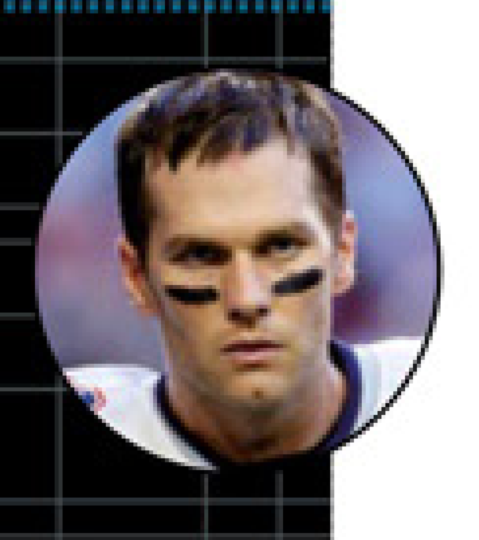
“Mi mayor problema en una empresa como Ubisoft es que era el encargado de dar entrevistas, y tenía que mentir para ser políticamente correcto”

Patrice Desilets. Creador de *Assassin's Creed*



“Cuando las discusiones sobre juegos pasan de lo que es jugar grandes títulos a qué trozo de plástico tienes, creo que se pierde la perspectiva”

Phil Spencer. Máximo responsable de Xbox



“Ser la portada de Madden NFL 18 es un gran honor, porque juego desde que era un niño y vivía junto a la sede de EA en San Francisco”

Tom Brady. Jugador de fútbol americano



“Gracias a los fans, estamos en una posición fuerte para hacer aún mejores juegos y, por supuesto, eso implica un montón de colores y balbuceos”

Andy Robinson.
Director de comunicación de Playtonic Games



El Hyundai i20 es el gran protagonista del primer tráiler de *WRC 7*, la nueva entrega de una saga que ha vivido tiempos mejores.





El McLaren Honda de este año es un desastre, pero, en *F1 2017*, podremos conducir uno bien ensamblado: el que pilotaron Ayrton Senna y Alain Prost en 1988.

7

ANUNCIO / PS4 - XBOX ONE - PC

El Mundial de Fórmula 1 y el WRC ultiman su puesta a punto

Codemasters y Bigben han anunciado ya *F1 2017* y *WRC 7*, las nuevas entregas de las licencias más famosas del ámbito del automovilismo

Como es habitual, en la segunda mitad del año, llegarán a PS4, One y PC los juegos oficiales de los mundiales de Fórmula 1 y rallies: *F1 2017* y *WRC 7*. El 25 de agosto, lo hará el primero, desarrollado por Codemasters, compañía encargada de la saga desde 2009. En otoño, le tocará al segundo, elaborado por Kylotonn, que lleva con la serie desde 2015.

El más atractivo es, sin duda, *F1 2017*, pues, a pesar de que Fernando Alonso no pasa por su mejor momento, esta temporada está siendo muy emocionante, gracias a la igualdad entre Mercedes y Ferrari. Sin embargo, la mayor novedad tendrá carácter retroactivo, y no será otra que el regreso de los monoplazas clásicos, que estuvieron presentes en *F1 2013* y, en las entregas posteriores, fueron escamoteados. Así, podremos conducir doce bólidos de los últimos treinta años, como el McLaren de 1988, el Williams de 1992 y el Ferrari de 2002. A priori, habrá también cuatro circuitos antiguos. También se han prometido un modo Trayectoria más profundo, mejoras en el online y un nuevo modo llamado Campeonatos.

En cuanto a *WRC 7*, tendrá la licencia de la temporada en curso e incluirá los trece rallies reales y todos los pilotos, lo que significa que veremos a Ogier con el Ford Fiesta o a Latvala con el Toyota Yaris. Tras las medianías que fueron *WRC 5* y *WRC 6*, esperamos que Kylotonn Games se haya puesto las pilas y, por fin, ofrezca un juego de rallies digno y que pueda competir con *DiRT*.



NUEVOS DATOS / PS4 - XBOX ONE - PC

Necesidad de velocidad en varias fábricas

EA da detalles de *Need for Speed* y Slightly Mad anticipa un proyecto

EA y Ghost Games no han podido esperar al E3 y ya han dado algunas pinceladas del nuevo *Need for Speed*, que saldrá a finales de año. La imagen que veis arriba adelanta que el 2 de junio habrá algún tipo de anticipo, pero, de momento, ya se sabe que no habrá conexión obligatoria a Internet (un aspecto muy criticado de la anterior entrega), que la personalización cobrará una nueva dimensión y que se apostará por la espectacularidad, con coches de policía persiguiéndonos o destrucción urbana.

Por su parte, Slightly Mad Studios, responsable de *Project CARS*, ha anunciado un acuerdo multianual para desarrollar juegos basados en una gran saga de Hollywood. Sabiendo que el estudio sólo hace títulos de coches, lo normal sería que se tratara de "Fast & Furious". Más allá de la especulación, Bandai Namco, con quien el estudio inglés tiene una gran relación, ya editó juegos de la saga de Vin Diesel en el pasado... ■



■ Slightly Mad Studios está haciendo un juego de carreras basado en una saga de Hollywood. ¿Será "Fast & Furious"?

Pulsa Start

■ Por **Alberto Lloret**
@AlbertoLloretPM



EL PELIGROSO VALOR DE LA NOSTALGIA

Con motivo del inminente E3, y dejando a un lado las filtraciones, no son pocas las declaraciones, las fotos, los lanzamientos, los datos y las notas de prensa que van dejando entrever las intenciones de algunas compañías. Sin ir más lejos, el 17 de mayo, Gio Corsi, uno de los máximos responsables de las relaciones entre Sony y las third parties, publicó una foto suya con Yu Suzuki y el primer *Shenmue* de Dreamcast. ¿Casualidad? No creo. Me huelo no sólo algún anuncio sobre *Shenmue III*, sino la inminente confirmación de la ansiada remasterización o remake del juego original para PS4 (¿se anotará Sony la exclusiva temporal?).

Si seguimos con Sega, quien recordemos acaba de lanzar tanto el primer *Bayonetta* como *Vanquish* (ambos de 2010) en PC, ha dejado por escrito sus intenciones de cara a los próximos años: resucitar viejas IP en las nuevas máquinas. Ahí está Sonic, quien nunca se fue, pero que, ahora, va a volver a sus raíces más puras con *Sonic Mania*.

¿Seguimos? Sólo hace falta ver el entusiasmo que despierta el remake de las tres primeras aventuras de *Crash Bandicoot*, la "gratuidad" de la remasterización del juego de culto —e inédito en Europa— *Phantom Dust* o la avalancha de regresos que estamos viviendo, como los ya disponibles *PaRappa the Rapper* o *LocoRoco Remaster*, o lo que está por venir, desde *WipeOut Omega Collection* a *Final Fantasy XII: The Zodiac Age* o colecciones de clásicos como *Namco Museum*... y eso sin mencionar remakes como el de *Resident Evil 2* (que debería llegar en 2017) o la cantidad de juegos digitales "retro" que están llegando a Switch y otras plataformas, como *Code Veronica X* a PS4.

Pero, aunque creo que es bueno que todos estos clásicos regresen, al menos desde el punto de vista de quienes no pudieron disfrutarlos en su día, también creo que son un arma de doble filo. Primero, porque... ¿quién los disfruta más, los que jugaron en su día o los que no pudieron hacerlo? He vuelto al mencionado *Code Veronica X*, y su ultraañejo control tipo "tanque" me ha resultado bastante duro para los estándares actuales... así que no quiero pensar para alguien que no lo jugó en el año 2000.

Aunque apunten directamente al corazón de quienes los jugamos en su día, la dificultad más grande a la que se enfrentan estos títulos es competir con los recuerdos, un terreno pantanoso en el que residen intactas, e incluso idealizadas, las vivencias originales. ¿Es posible superar la primera impresión que nos dejó un juego? Recuerdo, como si fuera ayer, las sensaciones que me dejaron muchos clásicos, desde *Shenmue* a *Metal Gear Solid*... y dudo bastante que, por mucho barniz técnico que les metan, consigan acercarse a la profunda huella que dejaron en su día... quizá porque su tiempo, su momento, al menos para mí, ya pasó. ■

> *"Aunque apunten al corazón de quienes los jugamos en su día, estos títulos se enfrentan a la dificultad de competir con los recuerdos"*

9

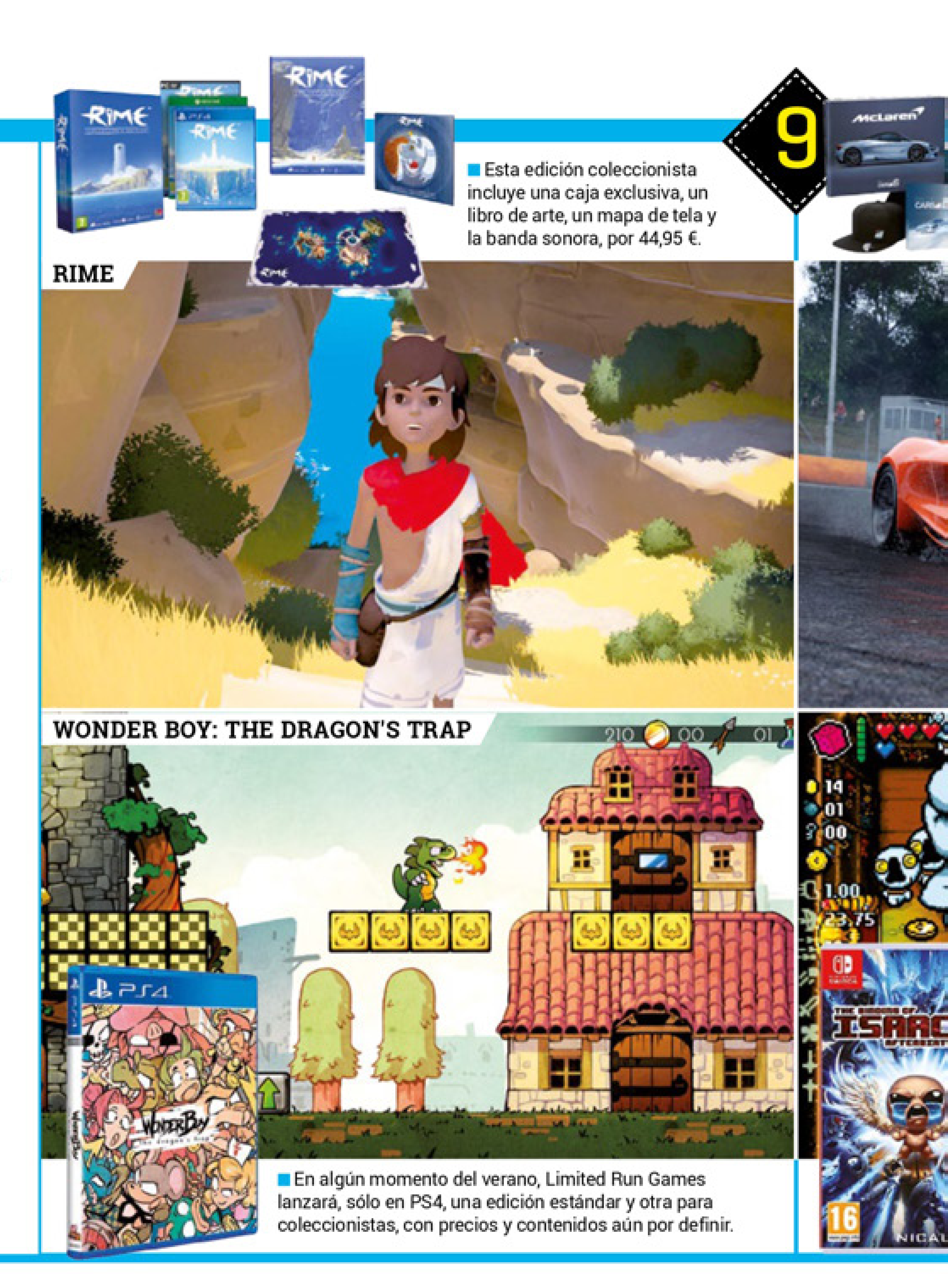
ANUNCIOS / PS4 - XBOX ONE - PC - SWITCH

Más vale en físico que en digital, y más si es especial

Lujosas ediciones para *RiME* y *Project CARS 2*... y para dos indies inesperados

Los amantes del formato físico están de enhorabuena. Para empezar, a última hora, se ha anunciado una edición coleccionista de *RiME* para PS4, One y PC, exclusiva del mercado español y ya disponible. Además, tras la polvareda que se formó al revelarse su precio, se ha anunciado que la versión digital del juego en Switch costará 34,99 € cuando se ponga a la venta en verano (la edición física saldrá a 39,95 €). En segundo lugar, *Project CARS 2* tendrá una edición limitada, llamada Ultra y exclusiva de tiendas Game, que costará la friolera de... ¡424,95 euros! La razón hay que buscarla en la maqueta de resina del McLaren 720S que incluirá, junto con otros contenidos.

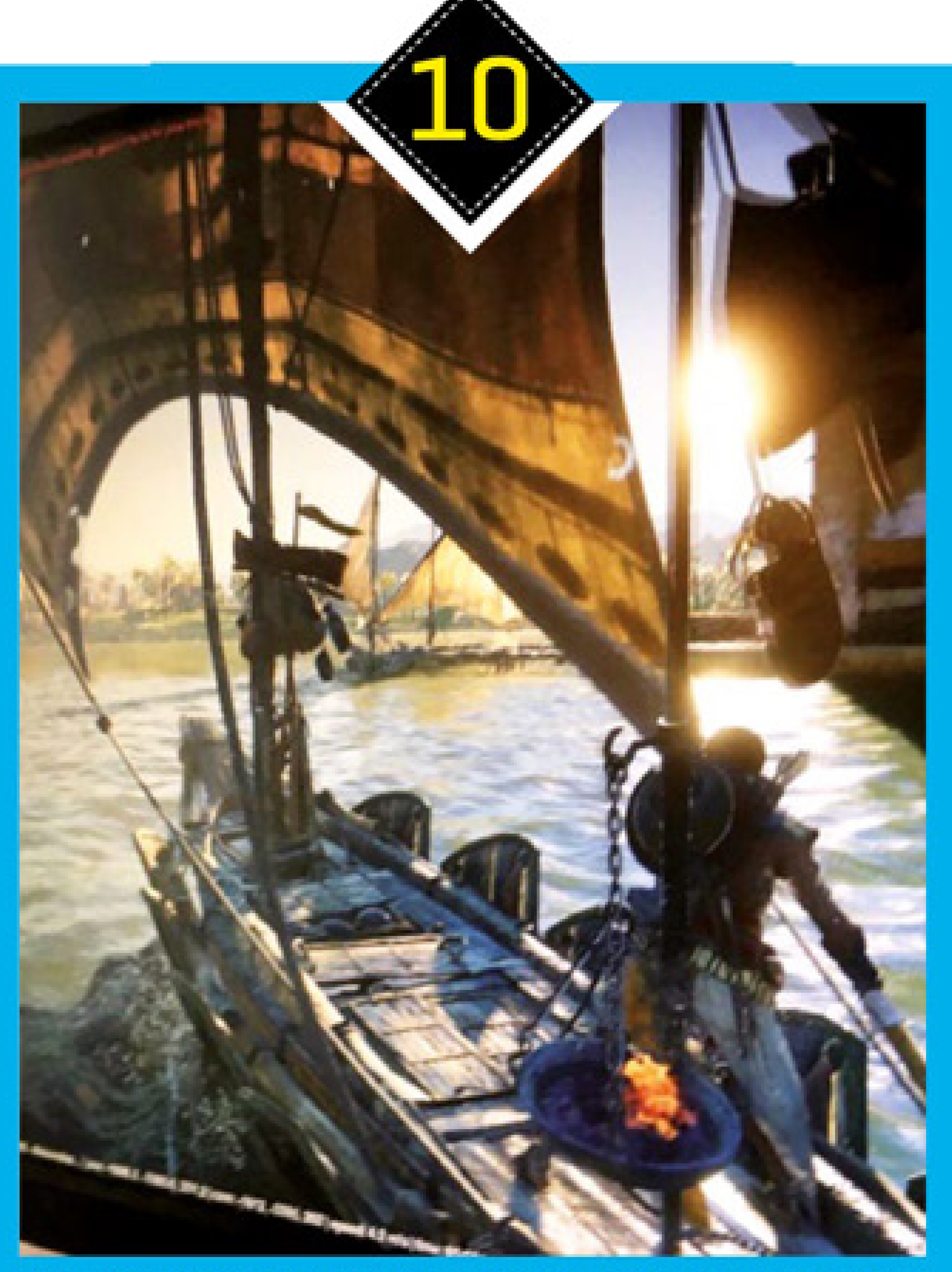
Por otra parte, la mayoría de juegos indies sólo salen en formato digital, para desgracia de muchos. Pues bien, dos de los mejores de los últimos tiempos darán el salto al físico. Tal es el caso de *Wonder Boy: The Dragon's Trap* en su versión para PS4 y de *The Binding of Isaac Afterbirth+* en su versión para Switch. Ambos aterrizarán en verano, en el disco y la tarjeta de rigor. ■



■ Esta edición coleccionista incluye una caja exclusiva, un libro de arte, un mapa de tela y la banda sonora, por 44,95 €.

■ En algún momento del verano, Limited Run Games lanzará, sólo en PS4, una edición estándar y otra para coleccionistas, con precios y contenidos aún por definir.

10



■ Esta imagen, bastante verídica, pertenecería a *Assassin's Creed Origins/Empire*, un juego que debería llegar a finales de 2017.

FILTRACIONES / PS4 - XBOX ONE - PC

Una civilización a orillas del mar Mediterráneo

Tras su año sabático, Assassin's Creed volverá con una entrega que, presumiblemente, se ambientará en Egipto

Como ya le sucedió con *Syndicate*, parece que a Ubisoft se le han filtrado materiales de la que será la nueva entrega de *Assassin's Creed*. Habrá que esperar al E3 para que se confirme (o no), pero todo apunta a que, tras tomarse un año sabático, la saga nos trasladará al antiguo Egipto, una ambientación histórica que se venía reclamando desde hace tiempo.

A priori, Ubisoft habría usado el año extra de desarrollo para darle un verdadero empujón a la saga y apostar por un enfoque de mundo abierto al estilo de juegos roleros como *Skyrim*, con una historia menos lineal. Si hacemos caso a las filtraciones del portal WWG, el mundo sería tres veces mayor que el de *Black Flag*, de modo que podríamos surcar el Mediterráneo y llegar hasta Grecia, así como usar caballos para recorrer grandes distancias o, incluso, controlar un águila. De nuevo, habría dos protagonistas. A priori, nos parece muy factible que Ubisoft haya apostado por ese embalsamamiento. ■



Por 424,95 € de nada, tendréis una maqueta a escala 1/12, un libro de arte, el pase de temporada, una gorra, un póster firmado...

El genial juego de Nicalis contaba ya con una edición física para Switch en Norteamérica, pero Europa se había quedado sin ella... Por suerte, llegará el 28 de junio, a 40,99 euros.

GANADORES CONCURSO NINTENDO SWITCH

Éstos son los diez afortunados que han ganado los packs de Switch y *Zelda: Breath of the Wild* que sorteamos con el número 309 de la revista.

- **Raúl José Gómez Lozan.** Elche (Alicante)
- **Paula Barreras Díaz.** Montornés del Vallés (Barcelona)
- **Francisco García Sánchez.** Ávila (Ávila)
- **Hilario Tomás Alonso Pedáneo.** Murcia (Murcia)
- **Fernando Bermejo Casila.** Badajoz (Badajoz)
- **Manuel Cruz Rodríguez.** Lepe (Huelva)
- **Rubén Eleusí Fernández Bernábeu.** Alicante (Alicante)
- **Rafael Sanz Ramos.** Segovia (Segovia)
- **Marcos Gómez Fernández Pacheco.** Logroño (La Rioja)
- **Sergio Rayo Jiménez.** Linares (Jaén)



Hikikomori



Por **Borja Abadíe**
@BorjaAbadie

DEJADME JUGAR, NO ME LLEVÉIS DE LA MANO

Hay algo que no soporto de los videojuegos desde hace unos años: que me traten como si fuera tonto. Los estudios, en su afán por agradar y atraer al gran público, han querido simplificar algunas cosas más de la cuenta. Así, raro es el juego que no está repleto de tutoriales que nos explican, hasta dos o tres veces, qué podemos hacer, para qué sirve cada botón, cómo podríamos usar determinada habilidad y, en definitiva, qué tenemos que hacer para avanzar, no quedarnos atascados o aprovechar todas las mecánicas.

Algunos pensarán que esto es bueno, que así sacan el máximo partido de los juegos o que así no pierden el tiempo tratando de resolver un puzle. Yo, sin embargo, creo que buena parte de todo eso es lo que define a esta industria. Si nos llevan de la mano, indicándonos en todo momento dónde está el siguiente objetivo, dándonos la clave para resolver un puzle o guiándonos para que no perdamos ni un minuto de nuestro valioso tiempo, están anulando buena parte de lo que significa jugar. Los ejemplos de este tipo de prácticas son innumerables: las visiones de detective que resaltan todos y cada uno de los objetos con los que podemos interactuar, los secretos y coleccionables señalados en el mapa de *Assassin's Creed*, las pistas que resuelven puzles en *Uncharted* y un larguísimo etcétera. Básicamente, podríamos decir que es algo que sucede en la inmensa mayoría de juegos. Por eso, muchos se extrañan cuando nos llegan aventuras como *Prey*, en la que nos indican el lugar al que debemos ir, pero nadie nos explica cómo llegar hasta él o en la que nos ofrecen un amplio abanico de habilidades para que experimentemos por nuestra cuenta qué podemos hacer con cada una de ellas.

Si analizamos algunos de los grandes éxitos de los últimos años, comprobamos que a muchos nos gusta este estilo menos guiado. *Minecraft* es un verdadero sandbox en el que nadie te dice qué puedes o tienes que hacer y *Dark Souls* te "suelta" en un universo en el que aprendes cómo avanzar a golpe de ensayo y error. Pero hay muchos ejemplos, como *Braid, Journey, ICO, Shadow of the Colossus, Limbo*... Sí, muchos son indies y los que más venden son *FIFA, CoD* y otros del estilo, pero ya es algo. Descubrir cosas por ti mismo, más allá de un tesoro en una zona secreta de un juego tremendamente guionizado, es la auténtica salsa del videojuego y, desgraciadamente, es algo que estamos perdiendo. Esa sensación de haber resuelto un puzle, de haber hallado una mecánica jugable concreta, de experimentar por nosotros mismos y, en definitiva, de JUGAR, con mayúsculas, es lo que siempre me ha fascinado de esta industria. El resto no es más que relleno. Porque, si no hay descubrimiento, todas las partidas son iguales, y eso es horrible.

"Descubrir cosas por ti mismo, más allá de un tesoro coleccionable, es la auténtica salsa de esta industria. Eso es jugar; el resto, relleno"

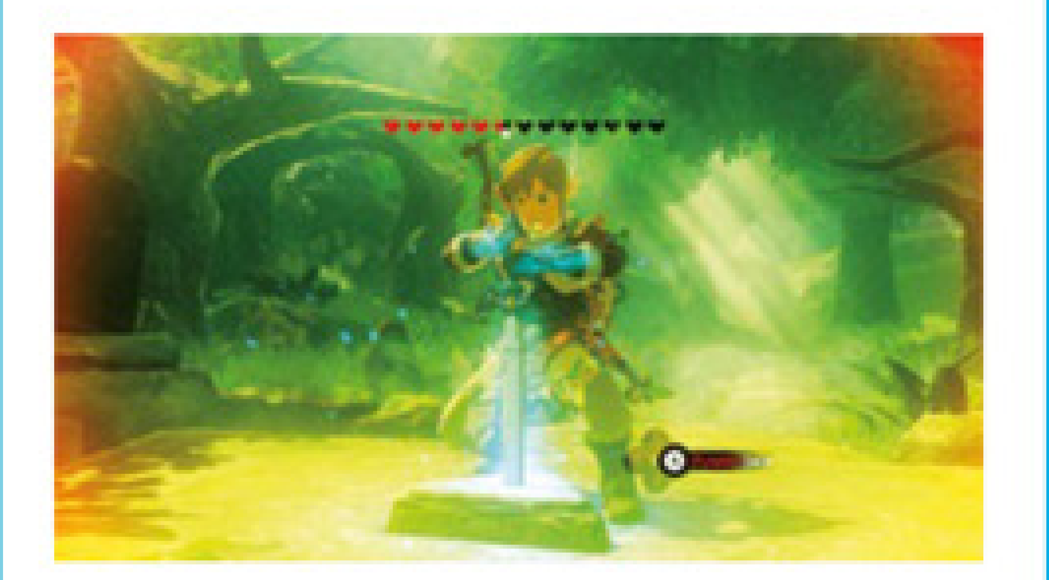
LOS JUEGOS FAVORITOS DE LA REDACCIÓN

ALBERTO LLORET



@AlbertoLloretPM

1. **Zelda: Breath of the Wild** — Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn — PS4
3. Resident Evil 7: Biohazard — Multi
4. Persona 5 — PS4-PS3
5. Yakuza 0 — PS4
6. Mario Kart 8 Deluxe — Switch
7. Fire Emblem Echoes — 3DS
8. Prey — Multi
9. Injustice 2 — PS4-One
10. What Remains of Edith Finch — PS4-PC



ZELDA: BREATH OF THE WILD. Sigue siendo el "pozo" de mis horas. Con más de 100, cada minuto que pasa sueño con volver a Hyrule.

RAFAEL AZNAR



@Rafaikkonen

1. **Zelda: Breath of the Wild** — Switch-Wii U
2. Horizon: Zero Dawn — PS4
3. Yakuza 0 — PS4
4. Resident Evil 7: Biohazard — Multi
5. Mario Kart 8 Deluxe — Switch
6. RiME — Multi
7. Yooka-Laylee — Multi
8. Project CARS — Multi
9. Gears of War 4 — One-PC
10. Little Nightmares — Multi



PROJECT CARS. Pronto, habrá tráfico (*DiRT 4, PC2, F1 2017, GT Sport, Forza 7, Need for Speed*), así que ya estoy calentando el motor.

DAVID MARTÍNEZ



@DMHobby

1. **Uncharted 4** — PS4
2. Metal Gear Solid V — Multi
3. Zelda: Breath of the Wild — Switch-Wii U
4. Horizon: Zero Dawn — PS4
5. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
6. Persona 5 — PS4-PS3
7. CoD: Modern Warfare Remast. — Multi
8. Battlefield 1 — Multi
9. Mario Kart 8 Deluxe — Switch
10. Bloodborne — PS4



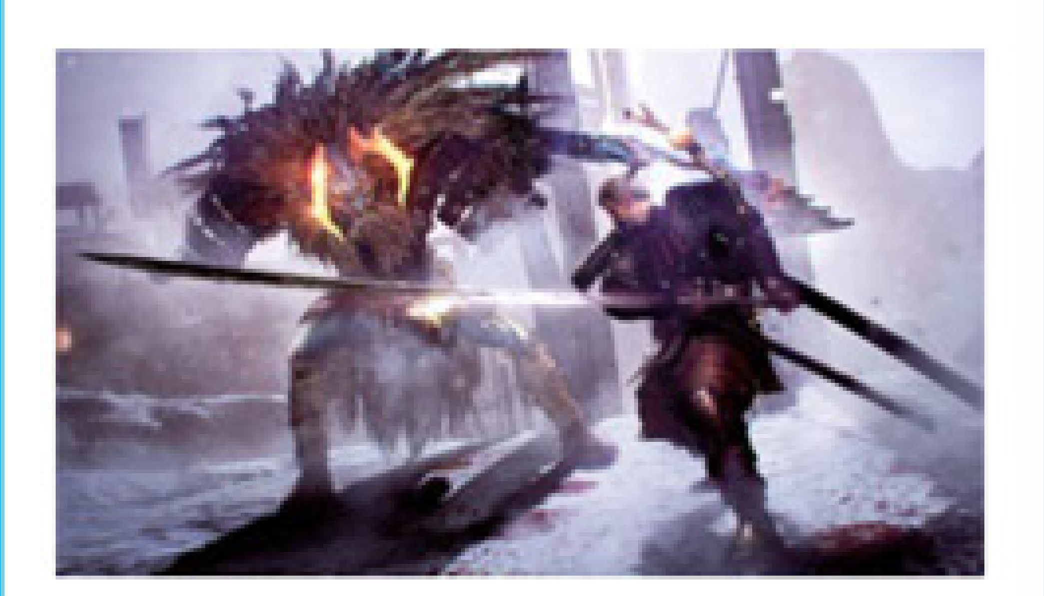
MARIO KART 8 DELUXE. Es perfecto para Switch. Es la entrega con más circuitos, corredores y modos, y su multijugador atrapa.

BORJA ABADÍE



@BorjaAbadie

1. **Persona 5** — PS4-PS3
2. The Witcher 3: Wild Hunt — Multi
3. NieR Automata — PS4-PC
4. Yakuza 0 — PS4
5. Nioh — PS4
6. Horizon: Zero Dawn — PS4
7. Inside — Multi
8. Final Fantasy XV — PS4-One
9. What Remains of Edith Finch — PS4-PC
10. Gears of War 4 — One-PC



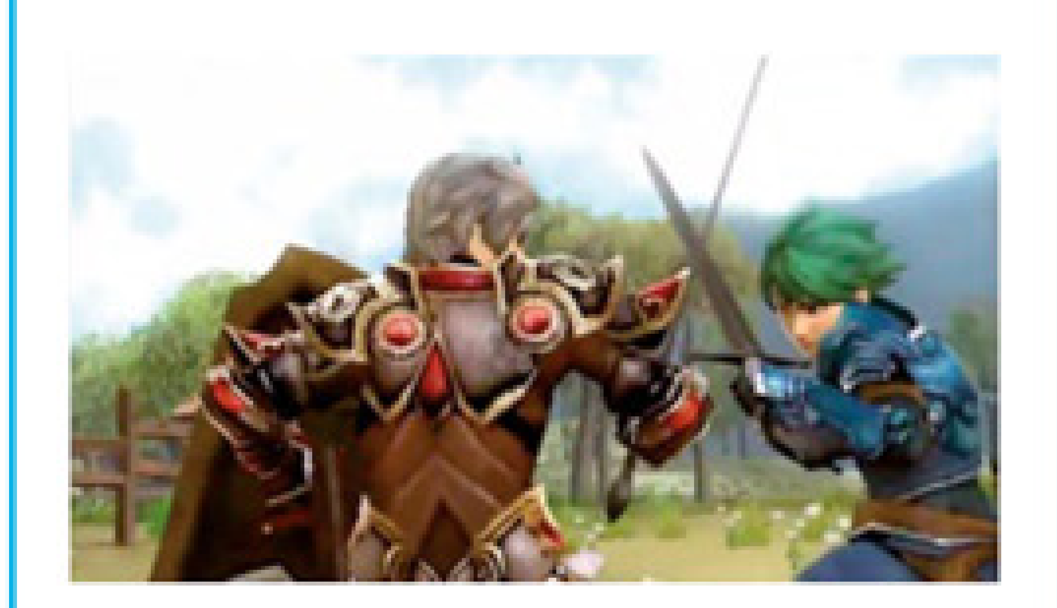
NIOH. Hacía meses que no cogía la katana, pero el DLC *El Dragón del Norte* me ha hecho volver a las andadas con este gran juego.

ROBERTO RUIZ



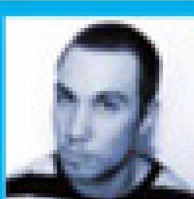
@Roberto_JRA

1. **Zelda: Breath of the Wild** — Switch-Wii U
2. Shin Megami Tensei IV: Apocalypse — 3DS
3. Persona 5 — PS4-PS3
4. Fire Emblem Echoes — 3DS
5. Dragon Quest VIII — 3DS
6. Walking Dead: A New Frontier — Multi
7. Ace Attorney: Spirit of Justice — 3DS
8. Guardians of the Galaxy — Multi
9. Tokyo Mirage Sessions #FE — Wii U
10. The Last of Us — PS4-PS3



FIRE EMBLEM ECHOES. Siempre tuve curiosidad por aquel antiguo *Fire Emblem Gaiden* de Famicom, y tener un remake es un placer.

ÁLVARO ALONSO



@alvaroalone_so

1. **Zelda: Breath of the Wild** — Switch-Wii U
2. NieR Automata — PS4-PC
3. Persona 5 — PS4-PS3
4. Horizon: Zero Dawn — PS4
5. Dark Souls III — Multi
6. Bloodborne — PS4
7. Doom — Multi
8. Metal Gear Solid V — Multi
9. Final Fantasy XV — PS4-One
10. Inside — Multi



ZELDA: BREATH OF THE WILD. Lo he terminado por segunda vez. ¿Llevo dos meses con el mismo juego? Sí, y aún no he acabado...

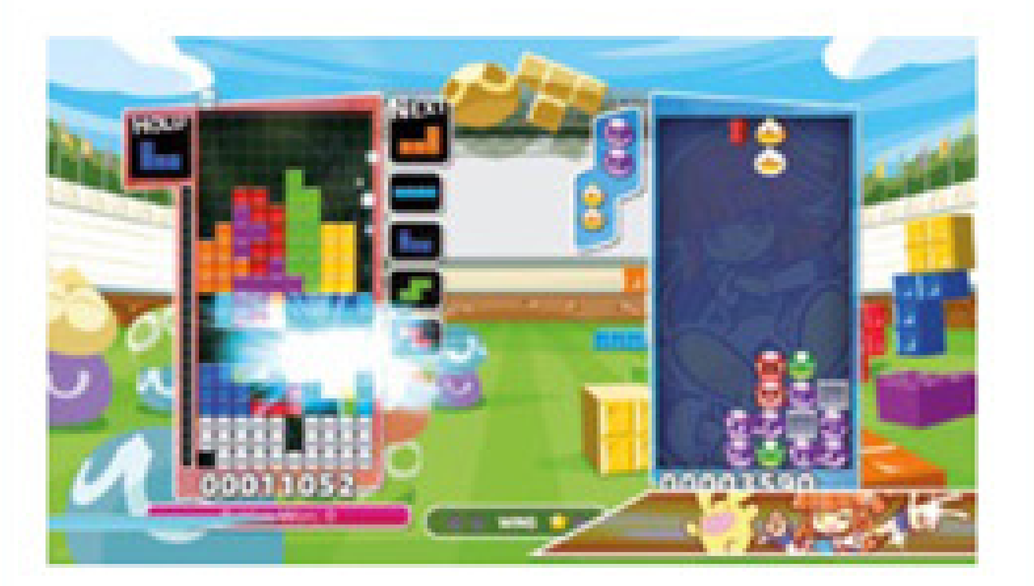
La espera del E3 se está haciendo eterna, pero el festival de juegos de 2017 ayuda a sobrellevarla.

DANIEL QUESADA

@Tycho_fan



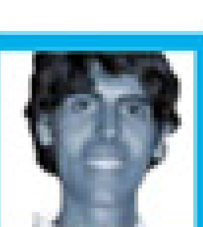
1. **Doom** ... Multi
2. Zelda: Breath of the Wild ... Switch-Wii U
3. Fallout 4 ... Multi
4. Uncharted 4 ... PS4
5. Quantum Break ... One-PC
6. Pokémon Sol y Luna ... 3DS
7. Thimbleweed Park ... One-PC
8. The Evil Within ... Multi
9. Wonder Boy: The Dragon's Trap ... Multi
10. Puyo Puyo Tetris ... PS4-Switch



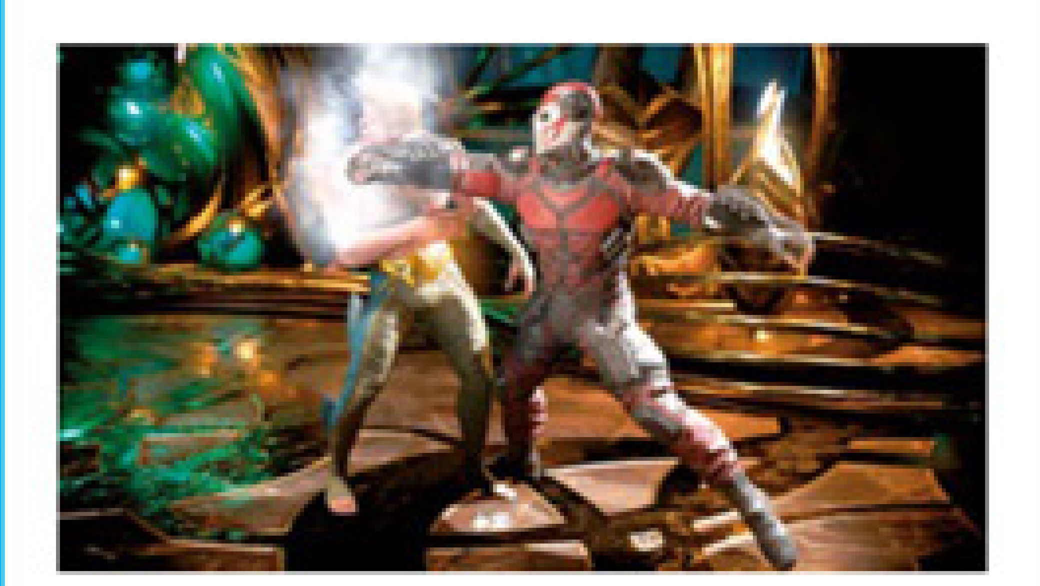
PUYO PUYO TETRIS. Sí, devanarte los sesos puede ser tan épico como salvar el universo. ¡El modo Fusión me tiene "to loco"!

SERGIO MARTÍN

@replicante64



1. **Zelda: Breath of the Wild** ... Switch-Wii U
2. Uncharted 4 ... PS4
3. Resident Evil 7: Biohazard ... Multi
4. Mario Kart 8 Deluxe ... Switch
5. Injustice 2 ... PS4-One
6. Rise of the Tomb Raider ... Multi
7. Yooka-Laylee ... Multi
8. Persona 5 ... PS4-PS3
9. Dragon Quest Heroes II ... PS4-PC
10. Ori and the Blind Forest ... One-PC



INJUSTICE 2. Las peleas más espectaculares del momento gozan de un argumento muy convincente y un gran plantel de luchadores.

Cartas desde Yamanose



Por **Rafael Aznar**
@Rafaikkonen

EL OASIS DE PAPEL FRENTE AL DESIERTO DE INTERNET

No son pocos los que cuestionan la utilidad de las publicaciones en papel hoy en día, frente a la inmediatez de Internet. Innegablemente, la red de redes es uno de los mejores inventos de la historia, y ha hecho que su difusión cayera, pero cada día estoy más convencido de lo necesarios que son los periódicos y las revistas, aunque muchos adolescentes no hayan tocado ni uno en su vida.

De un tiempo a esta parte, la publicidad se ha volcado hacia el online, lo que, en conjunción con el auge de las redes sociales, ha hecho que las webs se hayan lanzado a una cuestionable carrera por el click fácil. Ningún ámbito periodístico se escapa: videojuegos, deportes, información general... "Lo que no creerás", "el último fenómeno viral" y cientos de tontunas más, que distan mucho de ser noticia, lo inundan todo, aderezadas con titulares ambiguos vendidos al SEO, fotos sugerentes, cebos tuiteros, hordas de trolls en los comentarios... Mi listón de la vergüenza ajena, que está situado a la altura de los tobillos, es rebasado una y otra vez. Por desgracia, es lo que el público mayoritario consume... Por eso, agradezco que siga habiendo publicaciones como ésta donde escribo, cuya calidad está en máximos históricos, gracias a una propuesta que se desmarca de Internet para ofrecer algo diferente, sosegado y cuidado.

Antes de nada, si la revista entra por los ojos como lo hace, es gracias al excepcional trabajo de diseño que hacen en la sombra nuestras dos maquetadoras. A partir de ahí, entra ya en juego el contenido, que tratamos de ofrecer desde otros prismas, ya sean temáticos o estilísticos. Para empezar, hay siempre dos o tres reportajes en los que se analizan ciertos ámbitos de la industria o se desgranan futuros juegazos, a menudo de forma exclusiva. Asimismo, hay tres columnas de opinión y una página de editorial con potencial para analizar cualquier fenómeno. El retro también es esencial para que la revista sea como es, siempre mediante un reportaje largo, el recordatorio de un juego y el comentario de una figura o estudio. Mención especial merecen dos secciones que identifican a la revista desde sus inicios, como son el Teléfono Rojo (¿quién será Yen?) y el descacharrante Sensor. Incluso en las noticias, los análisis y los avances, procuramos ir más allá de la obviedad y desmenuzar detalles que no veréis en ningún otro sitio, como las cifras de ventas de juegos en España. Y no hay que olvidarse de secciones como Big in Japan, Los mejores, El rincón del coleccionista, Tecnología, En pantalla o Mis terrores favoritos, rematadas con dos pósters muy atractivos. Sumad a eso el factor coleccionista.

Luchar contra Internet con lanza de papel es hacerlo contra molinos de viento, pero es una estampa bella, como un oasis en medio del desierto, y ojalá nunca devenga en espejismo. ■

> *“Luchar contra Internet con lanza de papel es hacerlo contra molinos de viento, pero ojalá este oasis en el desierto nunca devenga en espejismo”*



Por Gustavo Acero
@Gustarfox

EL SENSOR

Vuestro espacio interactivo de información, opinión y humor jugón



LA OTRA CARA DE LA ACTUALIDAD



Imagina ser periodista y juguemos a contrastar noticias para comprobar si son ciertas o más falsas que un bitcoin de madera. Si las aciertas todas, sorteamos un Pulitzer... o quizá un juego.



OVERWATCH RETOMA EL AÑO DEL GALLO CON UN NUEVO HÉROE: MANEL NAVARRO



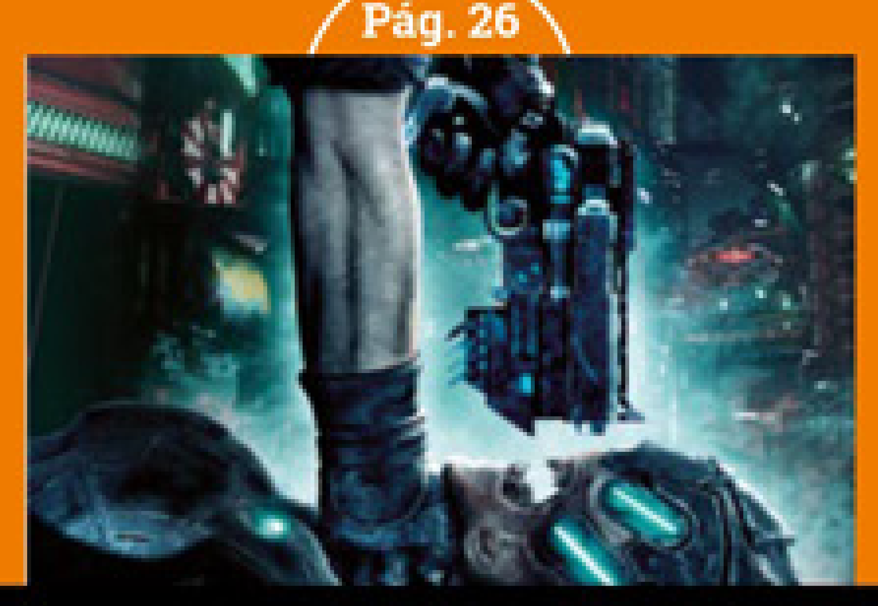
Tras su intachable paso por Eurorrisión, el cantautor, guitarrista y ave galliforme Manel Navarro arranca la promoción de su primer y último disco tras el acuerdo alcanzado entre la discográfica Sony Music y Blizzard, que retomará el evento "Año del Gallo" en *Overwatch* por tiempo limitado. Nuestro Ed Sheeran español se une, así, al elenco de personajes con sus propios skins, que incluirán camisas hawaianas con varios diseños y escotes, poses de surfero y un micrófono como arma principal. Su grito de guerra será un potente "Do it of your D.Va!" fuera de la escala tonal humana, un claro guiño a la canción con la que España ha obtenido el primer puesto del ranking al revés y una puntuación redonda del jurado: cero. Finalmente, la delegación ha descartado el gesto Autocrítica.

- ☐ ME LO PILLO EN MENOS QUE CANTA UN GALLO
- ☐ NO ME LO C(ACA)REO

Pág. 22

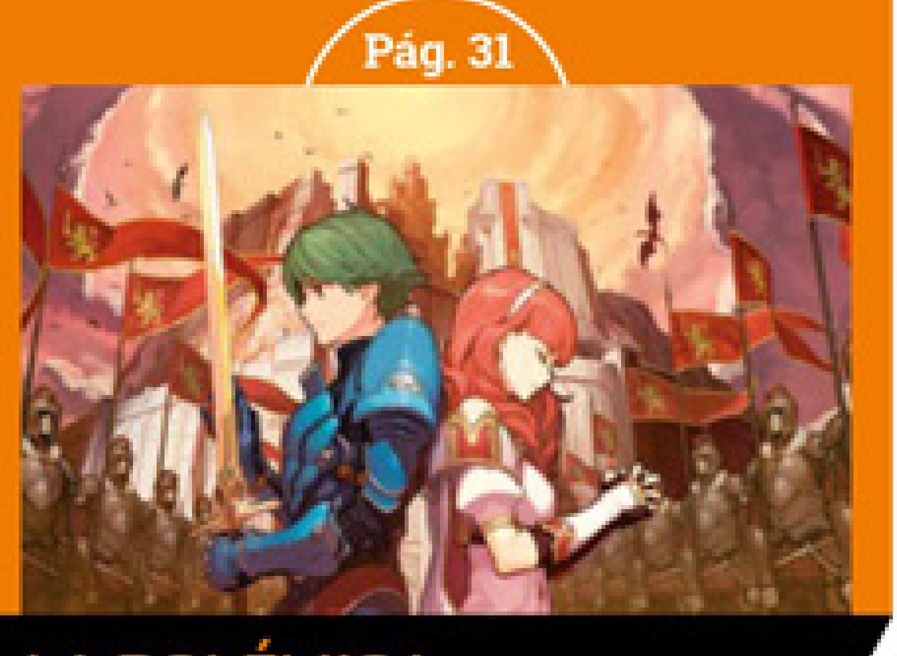
LA OTRA CARA
Mitad verdad, mitad posverdad

Pág. 26



LA COMUNIDAD
El parlamento de los lectores

Pág. 31



LA POLÉMICA
Fire Emblem: ¿Pase o desfase?

¡PARTICIPA!

Queremos que nos ayudéis a hacer esta sección. Contamos con vuestra participación en los distintos apartados que la componen, así que estaremos atentos a todos los comentarios, aportaciones y respuestas que nos dejéis en la web y en nuestras redes sociales. ¡Os esperamos allí!

www.facebook.com/hobbyconsolas
@Hobby_Consolas

NINTENDO SWITCH ES AZULGRANA, Y NO SÓLO POR LOS JOY-CON

Buen pastiche se habrá ahorrado Nintendo en vallas publicitarias del Camp Nou, porque los jugadores del Barça ya le han hecho la mejor campaña posible a Switch... y viceversa, pues los colores de los Joy-Con parecían concebidos para este día. El capitán Andrés Iniesta publicó esta imagen en Twitter con sus colegas de plantilla, incluido Neymar, que también subió otra foto a Instagram mientras jugaban a *Mario Kart 8 Deluxe* en el avión que les llevó a Las Palmas para disputar un partido de Liga. Iniesta y Neymar ya confesaron su afición por la saga "kartera" en sendas fotos donde les vimos jugando a Wii U con su familia y a 3DS con sus compañeros de vestuario, respectivamente. ¿Quién quiere la Champions teniendo la Copa Champiñón? Perdón, ha sido un chiste del becario y ya ha quedado suplantado.

■ MENUDOS "PIQUÉS" ■ VAYA FARÇA


2



Un usuario se hace pasar por Tarkus Hierro Negro, de *Dark Souls*... en Tinder.
Si ser caballero y tener un arma dura es lo que funciona en Tinder, no es raro que este periodista de Kotaku Australia haya triunfado haciéndose pasar por Tarkus. Peores fantasmas se ven en First Dates.

☐ SUPER LIKE ☐ DESINSTALANDO APLICACIÓN

ROGER JR., ¿CENSURADO POR LA PRESIÓN DE GRUPOS ANIMALISTAS?

La presunta retirada del canguro Roger Jr. como luchador de *Tekken 7*, para evitar las quejas de organizaciones como PETA, ha dado la vuelta al mundo, a raíz de las declaraciones de Katsuhiro Harada a cuenta del revuelo montado por un vídeo viral en el que un hombre le devolvía un puñetazo a un canguro, si bien justificaba la inclusión de Kuma y Panda porque "el oso sí es más fuerte que el hombre". Sin embargo, lo que pocos medios han publicado es la aclaración de Harada en Twitter, donde niega que PETA haya pedido la cabeza del personaje. Menos suerte ha corrido Capcom, que se ha visto obligada a eliminar un escenario de *Street Fighter V* por incluir cantos islámicos. Vamos, que, mientras Roger no lleve turbante, no habrá problema.

☐ ME FÍO MÁS DE VOSOTROS ☐ ME FÍO MÁS DE INTERNET


4

PSN PLUS REGALARÁ BECAS PARA TRABAJAR CON EL CHEF JORDI CRUZ



Ante las recurrentes quejas de los usuarios por la escasa calidad de títulos y recompensas del servicio PlayStation Plus, Sony ha decidido reaccionar y tirar la casa por la ventana: a partir de ahora, ofrecerá veinte becas al mes para ejercer de "stagiers" en el restaurante de Jordi Cruz, donde, a cambio, recibirán un año de suscripción gratuita al servicio y a la escuela online de MasterChef. "Estás aprendiendo de los mejores en un ambiente real, no te está costando un duro y te dan alojamiento y comida gratis. Es un privilegio. Imagínate cuánto dinero te costaría una suscripción pagada de tu bolsillo", ha defendido el implacable chef, en respuesta a las críticas recibidas en las últimas semanas por su polémico modelo de contratación de becarios. "Por lo menos, ya es mejor que los PS Plus Rewards de este mes", sentencia Jordi. Y lo peor es que tiene razón.

■ SE ACABÓ EL AYUNO ■ LA CUENTA, POR FAVOR

TVE y Sega planean resucitar el mítico concurso "El Rescate del Talismán".

"El Grand Prix", "¿Qué Apostamos?" y "OT" no son los únicos formatos que Televisión Española podría recuperar; también está sobre la mesa este concurso de los 90 patrocinado por Sega, que integraba a sus participantes en entornos virtuales.

☐ POR FIN SIRVE PAGAR IMPUESTOS ☐ MÁS QUISIÉRAMOS





EL CIBERATAQUE MASIVO DESTRIPA EL E3 EN LAS PANTALLAS DEL RECINTO

7

Los hackers están imparables: primero, vino el ciberataque de ransomware que afectó a Telefónica y decenas de multinacionales; después, Disney sufrió el secuestro de "Piratas del Caribe 5"; pero, esta vez, han llegado demasiado lejos: el Convention Center de Los Ángeles. Durante horas, las pantallas que rodean la fachada del recinto mostraron los carteles de *Far Cry 5, Assassin's Creed Origins, The Evil Within 2* y *The Crew 2*, entre otros títulos que no vamos a desvelar, como *Metroid Prime 4*. Además, los piratas ciberespaciales han secuestrado la presentación de *Kingdom Hearts 3* y han solicitado a Square Enix una cantidad millonaria en platines. A partir del 10 de junio, saldremos de dudas y sabremos si todo esto no ha sido más que una brillante campaña de *Watch Dogs 3*.

■ POR USAR WINDOWS ■ HUELE A HOAX





8

YOKO TARO SE QUITA LA MÁSCARA Y RESULTA SER HIDEKI KAMIYA

Misterio resuelto. Como muchos sospechábamos, el hombre bajo la enigmática máscara de Emil no es otro que Hideki Kamiya, fundador de Platinum Games, y aquí está el documento visual que lo demuestra. Aunque la sorpresa fue Automata e, incluso, automática, pronto se reveló como una broma del japonés durante un directo vía streaming en el Square Enix Cafe. Ahora, Kamiya ya sabe lo que siente el director de *NieR* cada vez que da la (más)cara en público: más calor que vigilando un puchero. Sólo falta que confiese ser Yen, el bajito del dúo Daft Punk y la cantante Sia sin peluca. Y, como encima anuncie *Scalebound* para Switch en el E3, le dejamos ser lo que quiera...

☐ ESTABA MEJOR CON MÁSCARA ☐ "NIER" DE COÑA

9

The Witcher tendrá serie de televisión gracias a Netflix.

Geralt de Rivia está a punto de protagonizar la serie que puede convertirse en la "Juego de Tronos" de Netflix, que ya cuenta con el autor de las novelas originales, el polaco Andrzej Sapkowski, como asesor creativo. Para empezar, les vale el tinte de Daenerys.

☐ NO HAGÁIS ILUSIONES ☐ ÉSTA ME LA GRABO



10



HASTA CINCO AÑOS DE CÁRCEL POR JUGAR A POKÉMON GO EN LA IGLESIA

¿Cuánto hace que no vas a misa... ni tocas *Pokémon Go*? Pues, si tienes pensado volver a hacer ambas cosas a la vez, ahora que estamos en temporada de comuniones y bodas, más vale que no sea en Rusia, porque te puedes comer una pena de hasta cinco años entre rejas por incitación al odio religioso, como la que ha estado a punto de cumplir el youtuber Ruslan Sokolovsky por jugar a *Pokémon Go* en una iglesia ortodoxa en Ekaterimburgo. Tras subir diez vídeos a Youtube donde cazaba Pokémon mientras blasfemaba contra el cristianismo como acto de protesta por la "Ley Mordaza" rusa, el joven fue detenido por la policía en su casa. Que Arceus le perdone, porque, como dependa de un juez ruso, igual duerme fresco.

☐ ¡A LA HOGUERA CON ÉL! ☐ BUEN TEXTO APÓCRIFO

ADIVINA QUÉ NOTICIAS SON REALES Y CUÁLES NO Y LLÉVATE UNA COPIA DE **INJUSTICE 2** PARA ONE O PS4

PARTICIPA EN: *www.hobbyconsolas.com/concursos/elsensor*

Vuestra sagacidad tiene premio. Entre todos los que acertéis qué noticias de las que ponemos en "La otra cara de la actualidad" son verdaderas y cuáles son falsas, sortearemos dos copias promocionales de *Injustice 2* para PS4 y una para Xbox One. ¡Suerte!



SOLUCIONES del nº 310

1 Falso **2** Falso **3** Verdadero **4** Falso **5** Verdadero **6** Verdadero **7** Falso **8** Verdadero **9** Verdadero **10** Falso

GANADORES de un juego **Yooka-Laylee** (HC 310)

▸ *Andrea Gondar Martín* ▸ *Miguel Cáceres Martín* ▸ *Iris Cerdán Villa*

LA COMUNIDAD

La red social de papel donde la palabra es vuestra.

MOLA



▸ *Prey* y la genial mecánica de mimetizar la materia para convertirse en cualquier objeto: tazas de café, plátanos, lámparas, rollos de papel higiénico... ¡Sólo falta el "fidget spinner"! **Fermín Gamboa**

Entre los objetos de la imagen, está claro cuál es un peligroso alien mimetizado. Odioso juguetito infernal... Lo peor es escribir esto con una mano y darle caña al instrumento con la otra. Al spinner, sí.

▸ Que EA haya rectificado y *Star Wars: Battlefont II* no vaya a tener pase de temporada. TurboLover
¿Te imaginas que todas las compañías empiezan a recular y vuelven a respetar al usuario? Oye, soñar es gratis... hasta que le metan DLC.

▸ Que no haya semana en la que no anuncien juegos nuevos para Switch. Antonio Macián
A ver si las third parties acompañan a las indies y acabamos viendo a Ferreras anunciar un título detrás de otro. "Atención, última hora: conectamos con la eShop. Más periodismo".

▸ Todo lo que queda por salir aún en PS4: vamos a tener que coger una excedencia en el curro. Antonio EL
Si se lo explicas así a tu jefe, seguro que te la concede, pero sin vuelta.

▸ Que *Resident Evil: Code Veronica* X esté ya en PS4. Un nuevo Platinum se aproxima. Raúl Cortés
Ya sólo falta que lo remastericen como el primero y *RE Zero* para resucitar nuestro miedo más profundo: que algo como el *6* pueda volver a pasar.

▸ La pintaza de *ARMS* para Switch. Es como un *Splatoon* x *Overwatch* x *Punch-Out!!*, y encima con contenidos gratuitos. Francisco Padialli
Estamos deseando probar la demo Global Test Punch este sábado y liarnos a puñetazos. No tiene por qué haber correlación entre ambas cosas.

▸ La beta de *Raiders of the Broken Planet*. Se viene un juegazo. Jotífer
Como siempre, MercurySteam lavando la imagen de España tras Eurovisión. ¡Que nos representen ellos!



▸ El anuncio inesperado de New Nintendo 2DS XL, cada vez más sencilla y barata. Aunque pierda las 3D, el diseño me ha conquistado. ¿Qué será lo próximo? Diego y Lola

Está claro: New Nintendo 1DS XL, sin 3D, ni pantalla táctil, ni botones ni necesidad de comprarla: con arrancar la pantalla superior de la New 2DS XL, será suficiente. Después, vendrán New DS XL, New GBA XL y New Game Boy XL. Y no dudes que se agotarán.

NO MOLA



▸ Que, cada vez que me propongo comprar un juego de PS Vita, prácticamente tenga que montar una expedición digna de Nathan Drake o Indiana Jones. **Lluis Roda Tintó**

Eso es porque no tienes proveedores como el que tenemos cerca de la redacción: vale, es un tío algo peculiar y vive en un bajo, pero, allí, tiene un montón de juegos, caramelos y globos. Y todos flotan...

▸ Que también hay muchas novedades para One y nadie se acuerda de anunciarlas. Luego, nadie se explica que venda poco. Antonio Macián
Phil Spencer ha tomado nota y pegará anuncios por toda Murcia. "Querida chica del tranvía: te espero en Game".

▸ Esa puñetera manía de compararlo todo con *Dark Souls* cuando un juego es difícil. A jugar a *Battletoads* os ponía yo. Manmachine
Mira, campeón: *Dark Souls III* es el *Dark Souls* de los *Dark Souls*. Punto.

▸ Comparar el Dual Shock 3 y el bodrio de la cuatro: Sony ha caminado hacia atrás. R. Sanchís Navarro
Compartimos tu oda a la sencillez. El mejor seguirá siendo el mando-motosierra de *RE4*, con Dual Shock cardiógeno para quien te viera jugando.

▸ Comprar *Outlast 2* y sólo atreverme a jugarlo por el día. Aingeru Villalba
Prueba a jugarlo de noche sin dormir para librarte de las pesadillas, pasarte el día despierto y parecer tú el psicópata. Así hacemos los análisis.

▸ Que me hayan regalado casi toda la colección de juegos de Ubisoft para PC y que mi ordenador no soporte ninguno de ellos. Marc Holmes
A ver, no son tan malos. Seguro que hay alguna forma de reconciliarlos.

▸ Que sigáis sin publicar mis propuestas de un *Makario Kart 8* producido por José Luis Moreno o un partido de Ciudadanos brujos liderado por Geralbert Rivera. Rafael Aznar
Compañero Rafa, ¿seguro que no quieres volver a encargarte de esta parte de El Sensor? Yo ahí te dejo la oferta...



▸ Que ya no se pueda desarrollar un juego sin que "se filtre" toda la información. El factor sorpresa ya no existe, ni la emoción de ver un E3 y que te infarten con un anuncio deseado. **Dardo Ramírez**

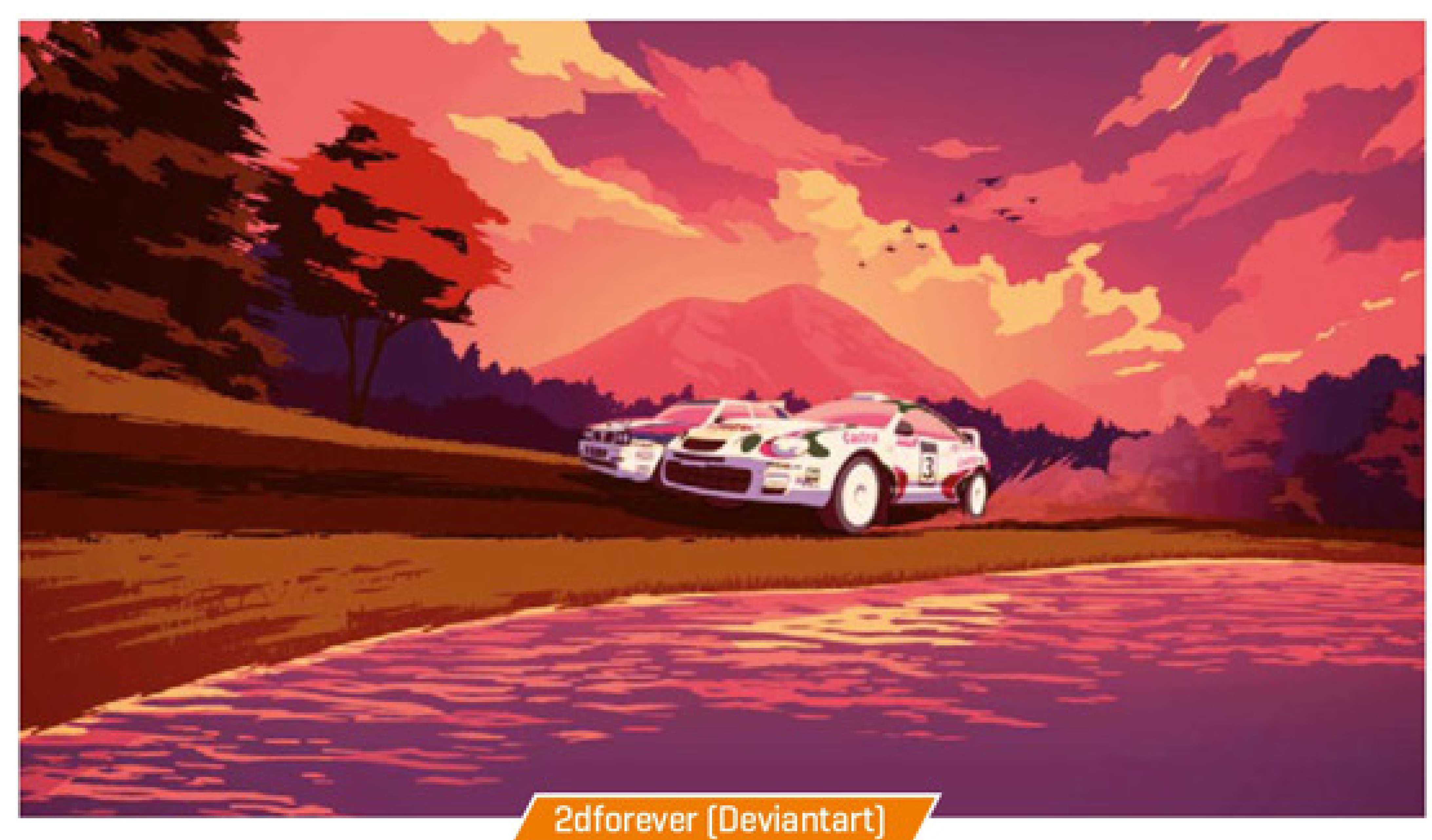
Pues imagínanos a nosotros, que nos desplazamos cada año hasta allí y, al llegar a las conferencias, nos encontramos todo el "pejcao" vendido: "Shuhei Yoshida, mayorista. No limpio pescado".



GALERÍA FANART



FeliCore (Deviantart)



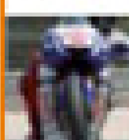
2dforever (Deviantart)

VIÑETA CONSOLERA

Por **SIGNO**

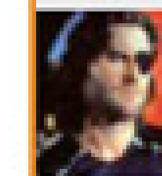


LO MEJOR DEL TIMELINE



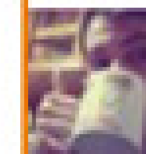
maverik WEB

“Con un juegazo como *Mario Kart 8 Deluxe*, me está costando muchísimo resistirme a pillarme ya la Switch. Estoy haciendo un esfuerzo sobrehumano para esperar a las Navidades.”



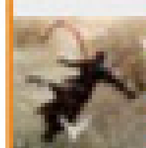
FRANSNAKE. WEB

“*What Remains of Edith Finch* es un juego a tener en cuenta. No todo en este ocio tiene que ser pegar tiros o mamporros.”



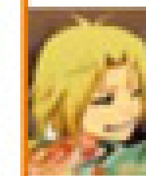
Alex G. Escribano WEB

“*Darksiders 3* me recuerda algo a *Bayonetta*, por ser una bruja con látigo también. Ya hacía falta un nuevo hack and slash.”



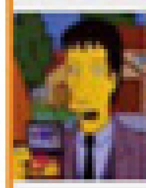
Xinese_Man WEB

“[Sobre el deseo de Kojima de hacer una película] Las nueve horas y media de *Metal Gear Solid 4* se le quedaron cortas.”



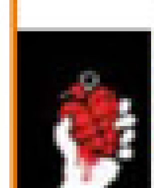
Xellos13 WEB

“En *Gran Turismo Sport*, han mejorado el sonido y los circuitos, pero, sinceramente, los coches los veo casi iguales que en *GT6*.”



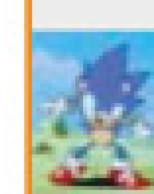
@Robertus_leal TWITTER

“Tras jugar a *Breath of the Wild*, da la sensación de que el resto de juegos han quedado anticuados. ¡Parecen de otra generación!”



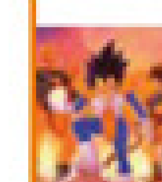
digoco WEB

“Si *Halo 6* no está en el E3, como dice 343 Industries, lo más seguro es que anuncie una actualización de *Halo 5* para Scorpio, con 4K, realidad virtual o algo parecido.”



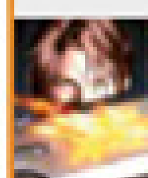
Sonic75 WEB

“¡Que digan ya fecha para *Sonic Mania*! Tengo unas ganas impresionantes de volver a corretear con Sonic y cía.”



SaiyanPride WEB

“Capcom debería esforzarse más y no sacar ports flojos como el de *Resident Evil Code Veronica* para PS4. Un juegazo como éste merecía una revisión a la altura.”

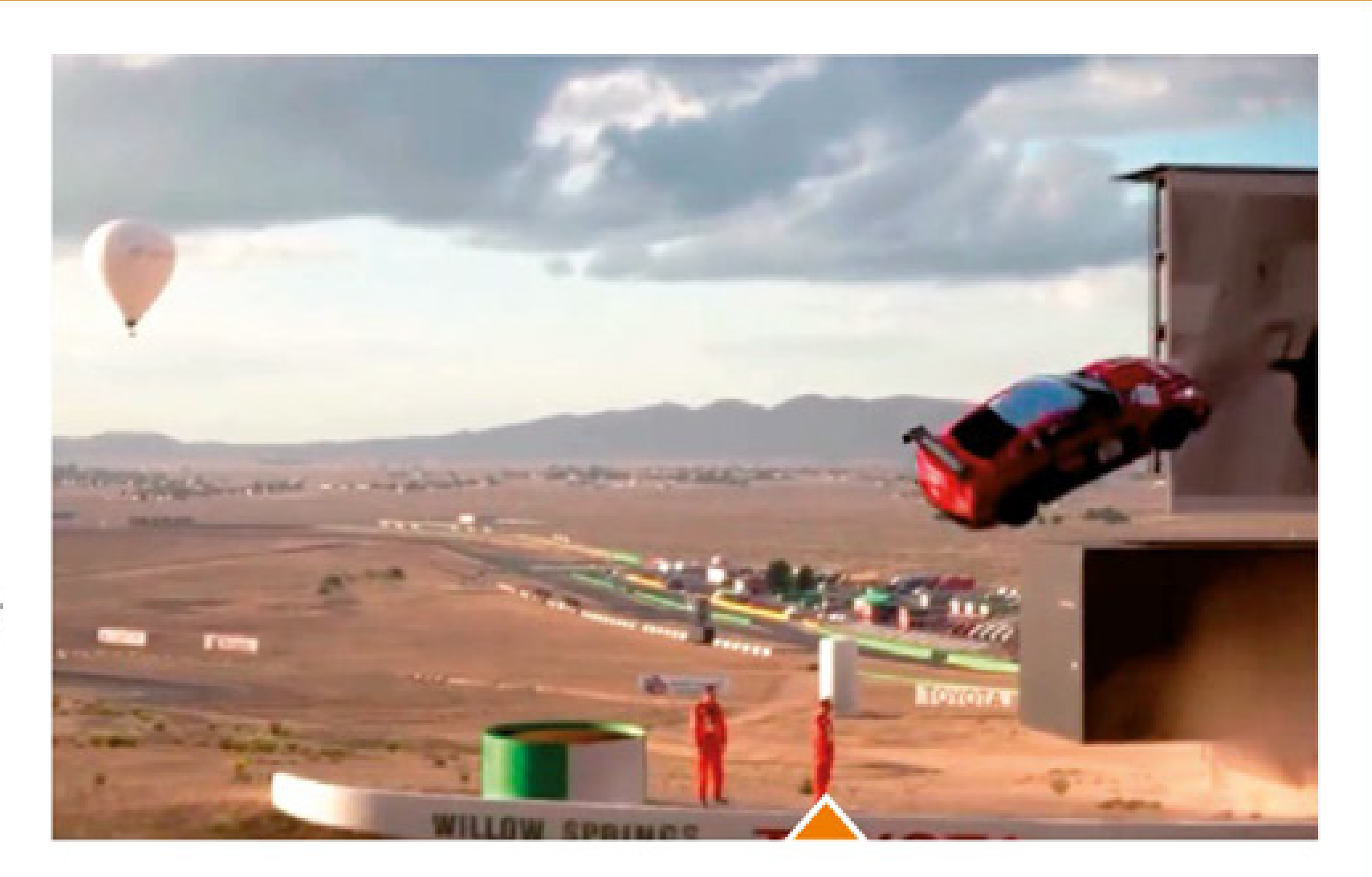


Sun Wukong WEB

“Harada no está muy al día [por decir que Japón ya no está en la cima del desarrollo]. Casi todos los pepinazos que han salido este año son japoneses y, en su lista, se deja el GOTY: *Persona 5*.”

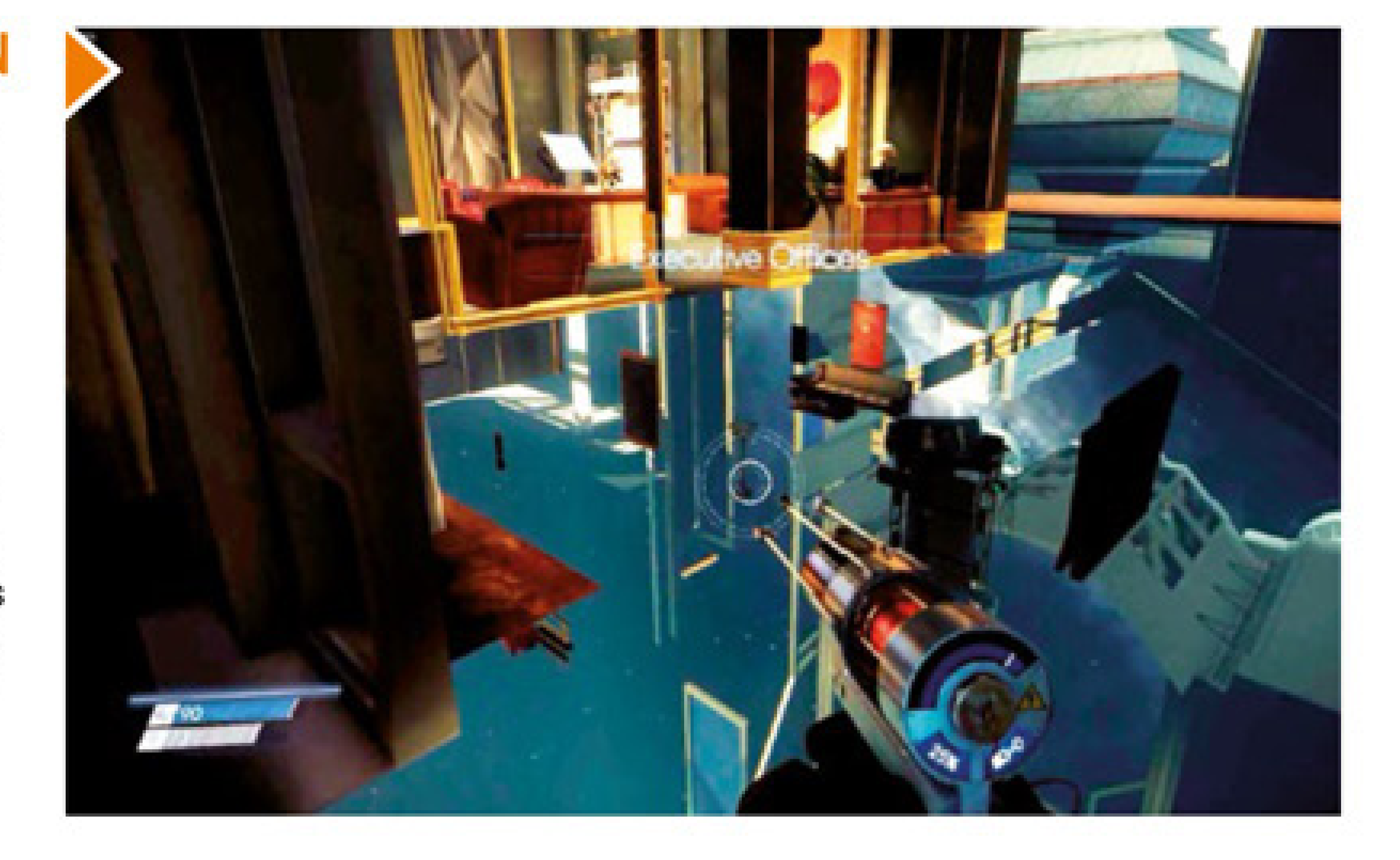
SI NO LO JUEGO, NO LO CREO

Este mes, la cosa va de leyes físicas y jugables que no se cumplen, así como de oficinas que no saben lo que son los problemas de espacio.



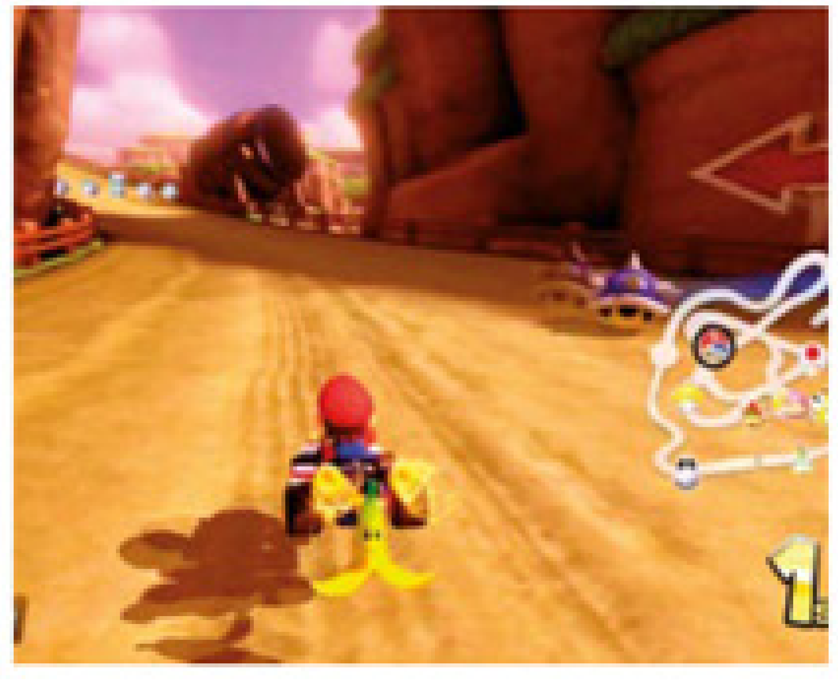
ART DECONSTRUCCIÓN

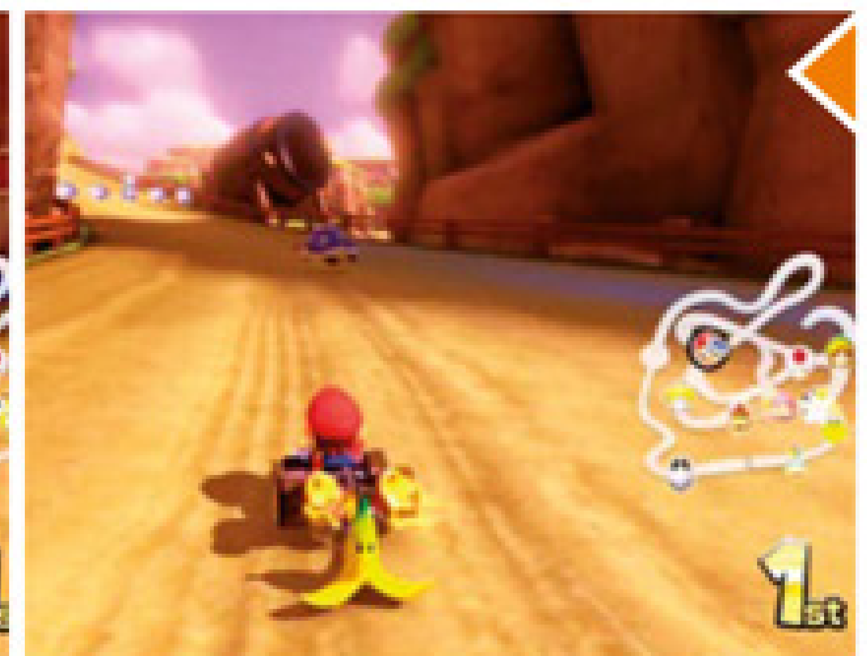
Cuando Arkane Studios dijo que la estación espacial de *Prey* tendría una arquitectura "neo-decó", no imaginábamos que sería así.
Andrejs Sileckis (Youtube)
Así es la arquitectura del siglo XXI, digna del mismísimo Santiago Calatrava. Eso sí, ya quisieran muchos ejecutivos tener oficinas como las de la Talos I, con dobles alturas sustentadas sobre suelos inexistentes, gracias a la influencia de la gravedad cero. ¡Y quién pillara esos sofás levitantes!



EL QUE NO CORRE VUELA

Si sentís que no sois competitivos en la beta de *Gran Turismo Sport*, quizás podáis rezar para que os aparezca un fallo como éste. Sentiréis que voláis.
J24681357 (Youtube)
Sería bueno saber qué mezcla de gasolina introdujeron los mecánicos en el depósito. Nos olemos que pueda ser cosa de Red Bull, una bebida energética que, además de darte alas, revitalizando cuerpo y mente, podría ser el futuro de la automoción, como sustitutivo del petróleo. ¡Que tiemblen el hidrógeno y la electricidad!





UN CAPARAZÓN COMPRENSIVO Y OLVIDADIZO

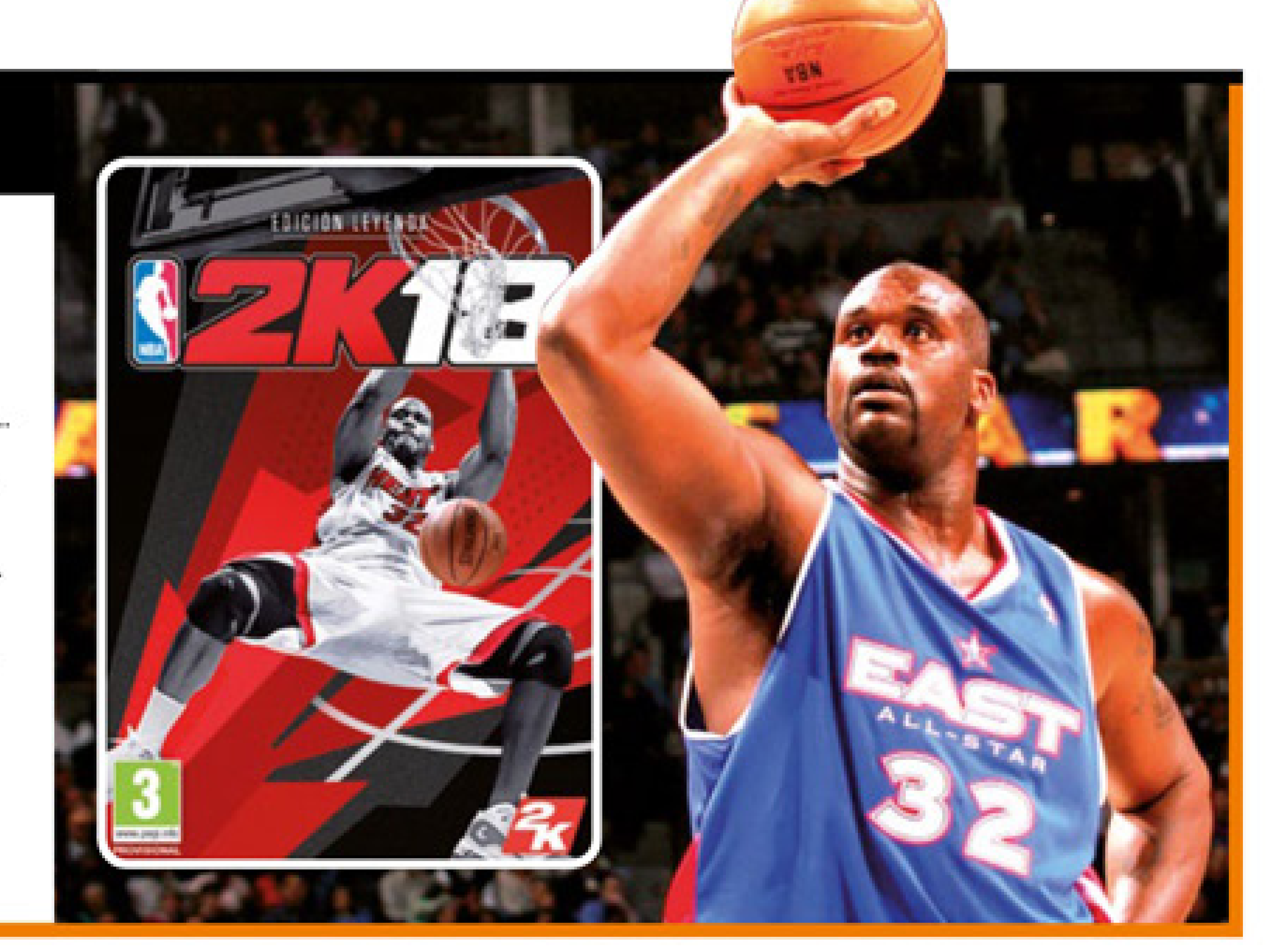
Igual que los galos de Astérix y Obélix vivían con el miedo constante a que el cielo cayera sobre sus cabezas, los usuarios más avezados de *Mario Kart* viven con la permanente angustia de saber cuándo les lloverá un caparazón azul, pero, a veces, algunas conchas se apiadan de ellos.
ShadowMario3 (Youtube)
Es lo que le sucedió a este buen hombre, que vio cómo la concha, que llevaba su nombre escrito en letras de oro, pasaba por su lado, ignorando tanto su primera posición como su propia existencia. El sonriente plátano que llevaba a la zaga debió de ablandarle su acorazado corazón.



LA MEMEZ DEL MES

NBA 2K18 permitirá emular a Shaq en el arte de la pedrada a tablero

Shaquille O'Neal, presidente honorífico del Consejo de Administración de Gepetto Brothers, copará la portada de *NBA 2K18* en su edición Leyenda. El célebre "Artículo 34", como lo bautizó Andrés Montes ("hago lo que quiero, cuando quiero y lo que me da la gana"), ha sido el mito elegido este año por 2K para suceder a Michael Jordan y Kobe Bryant, y nosotros ya nos frotamos las manos pensando en un modo de tiros libres que le saque partido a su legendaria muñeca de madera, digna del mismísimo Pinocho. Como si de un concurso de habilidad más del All-Star se tratara, la gracia no estaría en anotar, sino en tener el mayor gracejo posible para apedrear el aro o el tablero.



LA ENCUESTA DE TWITTER

¿Qué juegos exclusivos de Wii U os gustaría ver remasterizados en Switch?

1

SUPER SMASH BROS

43% DE VOTOS

La del gigantesco crossover de lucha es, indudablemente, la remasterización más reclamada para Switch, y seguramente sea cuestión de tiempo que llegue. Si Nintendo se viene arriba y se incluyen tanto los escenarios de la versión de Wii U como los de la de 3DS, podemos estar ante un título descomunal.

2

BAYONETTA 2

24% DE VOTOS

La bruja "piruja" de Platinum cuenta también con el beneplácito del público para desplegar los tacones pistoleros sobre la pasarela de Switch. Sabiendo que la primera entrega se ha reeditado recientemente en PC, no sería extraño que la secuela, que fue financiada por Nintendo, llegara a Switch.

3

MARIO 3D WORLD

17% DE VOTOS

Sería raro que saliera a corto plazo, estando *Mario Odyssey* previsto para finales de año, pero hay que tener en cuenta que su enfoque era diametralmente opuesto: niveles lineales y multijugador para cuatro frente a mundos abiertos y un solo jugador. El caso es que los gatos del Reino Champiñón dejaron muy buen recuerdo y estarían listos para volver a arañar.

4

OTROS

16% DE VOTOS

En este cajón de sastre, se cuentan juegazos como *Donkey Kong Country: Tropical Freeze, Xenoblade Chronicles X, The Wonderful 101, Captain Toad, Pikmin 3* o *Yoshi's Woolly World*. Puede que Wii U haya sido una consola fallida en cuanto a ventas, pero no en cuanto a exclusivos, y ojalá muchos vuelvan.

LA PREGUNTA TONTA

¿Por qué Six lleva un chubasquero amarillo en Little Nightmares?

Carlos González
"Es un guiño al Capitán Pescanova. De hecho, los carniceros del juego cortan merluza, y no carne."

Mike Rockmero
"Es un irónico homenaje al Submarino Amarillo de los Beatles para sobrellevar su destino en Las Fauces."

Mike Rockmero (bis)
"Es fan de Kill Bill: llevar algo del mismo color que lo que llevó la "Novia" le da fuerzas para luchar."

Alberto Villegas
"Es el nuevo fichaje de Walter White y Jesse Pinkman para Breaking Bad. ¡A cocinar!"

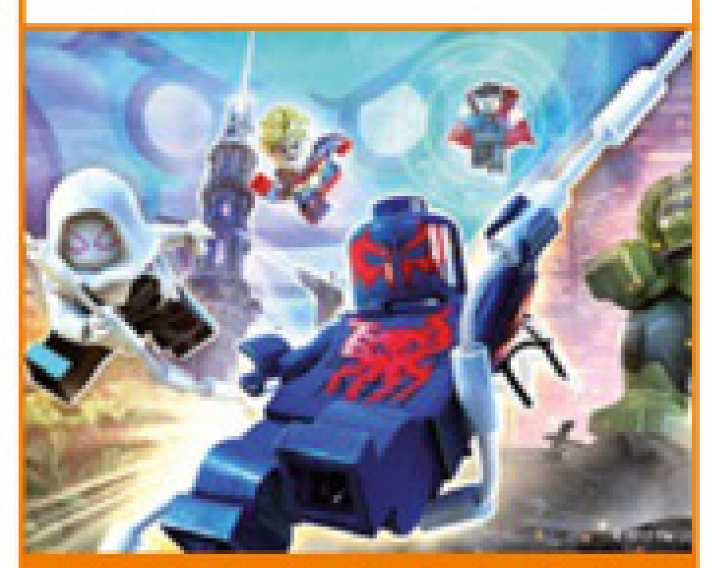
Martín Manzano
"Lo hace para que todo el mundo se olvide de Caperucita Roja y ella pueda tomar su lugar."

Antonio Sánchez
"Lleva un chubasquero amarillo porque es lo que se lleva ahooooora (como el tractor amarillo en su día)."

YA SOMOS



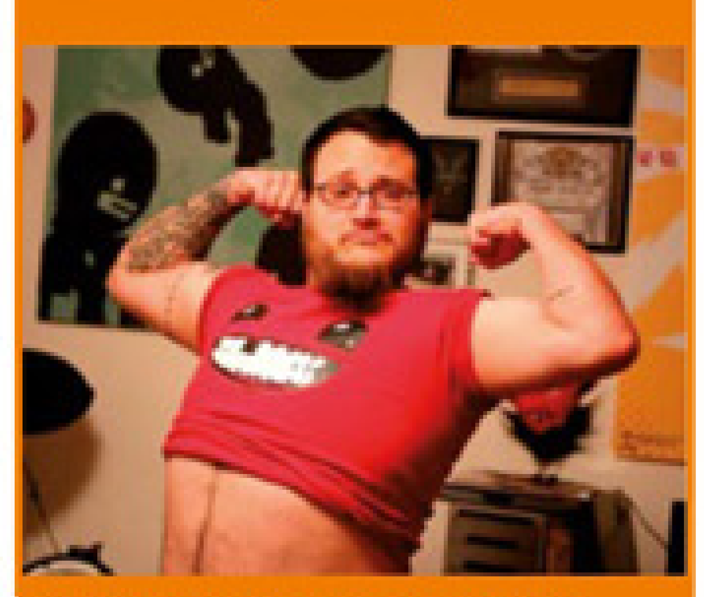
SUBEN



LEGO MARVEL SUPER HEROES 2 llegará el 17 de noviembre a PS4, One y PC (a Switch lo hará en Navidad). Como novedades, se podrá manipular el tiempo y habrá un modo competitivo para cuatro jugadores.



PHANTOM DUST HD ya está disponible en Xbox One y PC... ¡y de manera gratuita! Se trata de la remasterización de un juego lanzado en la primera Xbox en 2004, pero que, por desgracia, nunca llegó a Europa.

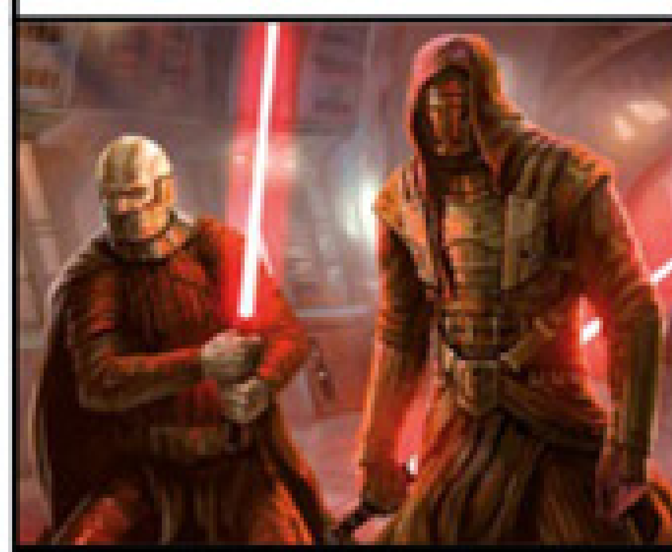


EDMUND MCMILLEN, creador de dos éxitos indies como han sido *Super Meat Boy* y *The Binding of Isaac*, ha anunciado que, pronto, mostrará su próximo proyecto y dirá la fecha en la que podremos disfrutarlo.



DONTNOD ha anunciado que está trabajando ya en una nueva entrega de *Life is Strange*. No se dejará ver en el E3, pero ya es un notición saber que una de las mayores sorpresas de los últimos años tendrá continuidad.

BAJAN



BIOWARE no lanzará su nueva IP hasta el año fiscal 2019, que abarca desde abril de 2018 hasta marzo de 2019. La principal razón es que se quiere potenciar al máximo el componente social del que hará gala.



PREY FOR THE GODS ha tenido que modificar su título a *Praey for the Gods*, para evitar disputas legales con Bethesda, que consideraba que podía inducir a confusión con su aventura casi homónima *Prey*.



ACE COMBAT 7 ha retrasado su fecha de salida de finales de 2017 a un genérico "2018". Project ACES quiere sacarle el máximo partido posible al Unreal Engine 4 para firmar la mejor entrega de la saga.

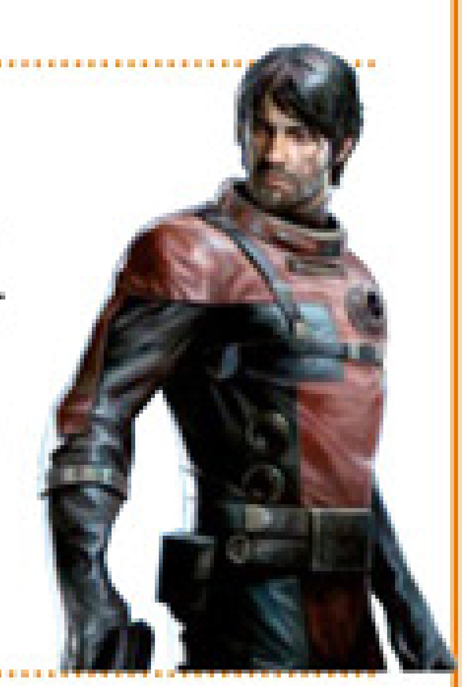


SQUARE ENIX se ha desvinculado de IO Interactive, el estudio danés responsable de la saga *Hitman*. A pesar de ello, parece que la segunda temporada de la última entrega, aún sin fecha, saldrá adelante.

LAS CUENTAS DE LA VIEJA

Ventas de juegos en formato físico en España

41.654 son las copias que Mario Kart 8 Deluxe ha vendido en sólo tres semanas, lo que supone casi doblar las 23.000 que acumuló el original de Wii U en el mismo período de tiempo. A fecha de hoy, la versión para la anterior máquina está en las 64.100, una barrera que seguro que la edición de Switch superará próximamente.



2.339 unidades ha vendido Prey en sus dos primeras semanas en España, de las que 1.702 se corresponden con la versión de PS4, 323 con la de Xbox One y 314 con la de PC. Sería interesante saber cuánto ha influido en esa baja cifra el hecho de que no hubiera análisis desde el primer día, dada la política de Bethesda con la prensa.

5.533 son las unidades que lleva Little Nightmares, una cifra respetable para un juego indie (aunque publicado por Bandai Namco). De ellas, 4.392 se corresponden con la edición de PS4, 606 con la de Xbox One y 535 con la de PC. Seguro que ha ayudado el hecho de que la edición incluya una figura especial.



4.741 copias ha colocado Outlast Trinity, el pack recopilatorio que incluye el primer *Outlast* y su DLC, así como la segunda entrega, a un competitivo precio de 35 € (si se compra en digital, sólo la secuela ya cuesta 30 €). La versión de PS4 acumula 4.392 copias, mientras que la de One se encuentra en 436.

53.257 es el número de unidades que lleva Rise of the Tomb Raider, contando todas sus versiones. Desglosándolas, se observa que 33.367 corresponden a la edición de PS4, pese a que fue la última en ponerse a la venta, 11.602 a la de Xbox One, 5.585 a la de Xbox 360 y 2.703 a la de ordenadores.

93.839 copias acumula ya Rocket League, lo que demuestra el tirón del formato físico, pues no hay que olvidar que empezó siendo digital y que, además, fue gratuito para los suscriptores de PS Plus durante su primer mes. La versión de PS4 acumula 85.668 copias, mientras que las de One y PC están en 5.197 y 2.974.



691.362 es la friolera de unidades de Minecraft, uno de los mayores fenómenos de los últimos años. Ha arrasado en todas las plataformas en las que se ha lanzado: PS3 (249.589) PS4 (165.809), PS Vita (119.886), Xbox 360 (101.390), Wii U (25.263), Xbox One (19.343) y PC (10.082). Lo dicho: es una salvajada.

LA POLÉMICA

¿Es razonable el pase de temporada de Fire Emblem?

Shadows of Valentia está ya a la venta, pero hacerse con el "vale" para tener sus cinco DLC cuesta 45 €, lo mismo que el juego base.





Sí, si el contenido equivale a "otro" *FE*

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

Sí

Nunca he sido defensor de los DLC por una sencilla razón: amo demasiado el formato físico y cualquier cosa que no esté en el disco me da "urticaria". Pero, una vez abierto el melón de los contenidos descargables y degustado por el público, entiendo que es una forma de seguir "enganchado" a ese juego que amamos y que, de alguna manera, no queremos que se acabe. Si *Fire Emblem Echoes* se convierte en uno de sus juegos favoritos, veo razonable que la gente quiera seguir encontrando alicientes para volver a él... y que Nintendo quiera seguir rentabilizándolo. Mapas con nuevos desafíos, más mazmorras con objetos adicionales, más personajes para reclutar o una nueva campaña en forma de prólogo. No lo veo mal, siempre y cuando no sean "amputaciones" del juego principal, sino adiciones a posteriori. Que el juego base sea un "todo" y lo que venga después, "extras". Si ese contenido extra equivale, de un modo y otro, al de un juego completo, el precio entonces será "justo", dentro de lo justo que puede ser pagar lo mismo por algo intangible que por algo tangible.

Sólo hay una cosa con la que no comulgo: los tiempos y los plazos en los que se va a liberar el DLC. En el caso de *Echoes*, vuelve a estar demasiado cerca del lanzamiento del juego (entre el 19 mayo y el 1 de junio se habrán lanzado cuatro packs), lo que invita a pensar que todo el DLC podía haber sido incluido en el juego. ■

+ A FAVOR

@victor90_17
“Desde *Awakening, Fire Emblem* ha tenido DLC en varios packs, y prefiero que se unan todos en uno.”

@julioangulo04
“Veo razonable pagar cuando el trabajo está bien. ¿Quién te regala el trabajo de meses?”

@Omitg_YT
“En *Call of Duty*, son 40 euros por cuatro DLC; éste serían cinco por 45 euros.”



Te cuesta más el collar que el perro

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

No

Hagamos un poco de memoria. *The Witcher 3* tuvo un pase de temporada de 25 euros para sus dos gigantescas expansiones. Otro peso pesado como *GTA V* lleva años ampliando su online a coste cero. Pero no miremos a la competencia: Nintendo agrandará *Breath of the Wild* con dos DLC por 20 euros, igual que hizo con *Mario Kart 8* en Wii U, a 12 euros, o con *Splatoon*, en este caso de manera tan gratuita como efectiva. Como dijo Bernd Schuster, "no hace falta decir nada más"...

No dudo que los contenidos descargables de *Fire Emblem Echoes* vayan a ser de calidad, pero me parece una broma de mal gusto que cuesten lo mismo que el juego estándar, y más cuando no se trata de grandes historias alternativas, sino de mazmorras, mapas, clases o personajes complementarios, en gran medida, sin contar un prólogo que, tal vez, y sólo tal vez, habría sido interesante incluir de serie... Esto sí que es un sablazo, y no los que llevan décadas dando los espadachines tácticos de Intelligent Systems.

En general, siempre digo que las compañías me pueden esperar sentadas a que apoquine por sus DLC, pero, en algunos casos, puedo llegar a plantearme según qué cosas, principalmente en forma de ediciones GOTY o expansiones independientes. Ahora bien, este pase de temporada no pasa el filtro del precio justo, y confío en que Nintendo sea más comedida en el futuro. La pela no siempre es la pela. ■

+ EN CONTRA

@zerosdown
“Los juegos, completos, por favor. Tiene que estar justificado, como en *The Witcher 3*...”

@JANoguera_76
“A este paso, dudaremos si conseguir un juego completo o financiarnos una expedición al K2.”

@LordEvilman
“Dentro de poco, pagaremos 20 € por los juegos y 60 € por los season pass.”

En la encuesta de Twitter ha ganado el **No** con un 89% de votos. Votos totales 1.031

Participa en: @Hobby_Consolas



Death Mark

SOBREVIVIENDO A LA MALDICIÓN

PLATAFORMAS
PS Vita

GÉNERO
Aventura gráfica / Terror

DESARROLLADOR
Experience Inc.

DISTRIBUIDOR
Sony Interactive Entertainment

PRECIO
Desde 40,66 € (importación)

LANZAMIENTO
1 de junio (Japón)

Una serie de enigmáticas muertes ha tenido lugar a las afueras de Tokio, y tienen algo en común: a las víctimas les apareció repentinamente una misteriosa marca en la piel antes de morir.

Y cómo no, a nuestro desdichado protagonista le ha salido dicha marca de la muerte en el brazo. Controlamos a un hombre de mediana edad, que sufre de amnesia y ha sido invitado junto a otros personajes "marcados" a una extraña mansión. Allí tendrán la oportunidad de liberarse de esta maldición y sobrevivir a la marca... o de encontrar la muerte aún más rápido.

Así es el macabro contexto en el que transcurre esta aventura gráfica de terror para PS Vita, la cual podríamos definir como una combinación entre un juego tipo *Ace Attorney* y un survival horror. Si habéis catado la trilogía *Zero Escape* (con títulos disponibles en Europa para PS Vita, PS4, 3DS y PC), podéis haceros una idea del planteamiento de un juego de estas características: exploración, puzles y muchos diálogos, en escenarios claustrofóbicos y con decisiones constantes que afectan al desarrollo de la trama.

Apoyo entre malditos

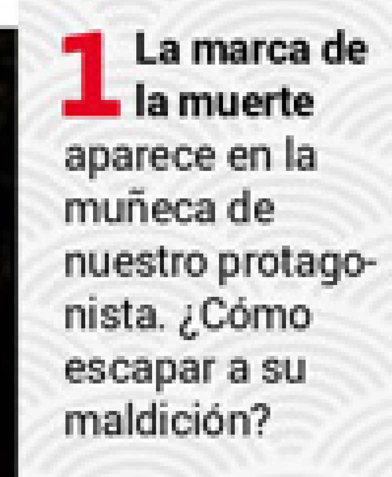
La ayuda de los demás personajes (cada uno con habilidades propias y una personalidad diferente) es muy importante, y podemos alternar entre ellos para que nos acompañen en nuestros tenebrosos paseos por la mansión y más allá. Las oscuras habitaciones y bosques están repletas de trampas y amenazas de todo tipo, y los consejos y advertencias de nuestros compañeros nos salvarán de más de una. Por este motivo, elegir al acompañante más adecuado para cada momento es esencial. Pero tampoco nos llevan de la manita, ni mucho menos, porque en los escenarios abundan pistas y objetos que no debemos pasar por alto si queremos sobrevivir.

De hecho, la mansión y sus alrededores están habitados por una especie de monstruos fantasmales muy peligrosos: si se acercan demasiado a nosotros, nos llevamos un "game over". Durante estos terroríficos encuentros, el juego nos da un tiempo límite para decidir cómo escapar de la criatura en función de nuestros ítems, información obtenida y compañero asignado.

Death Mark sale a la venta en Japón este 1 de junio para PS Vita, de momento sin planes para Occidente.

NUESTRO PROTAGONISTA ES INVITADO A UNA MANSIÓN JUNTO A OTROS PERSONAJES TAMBIÉN MALDITOS





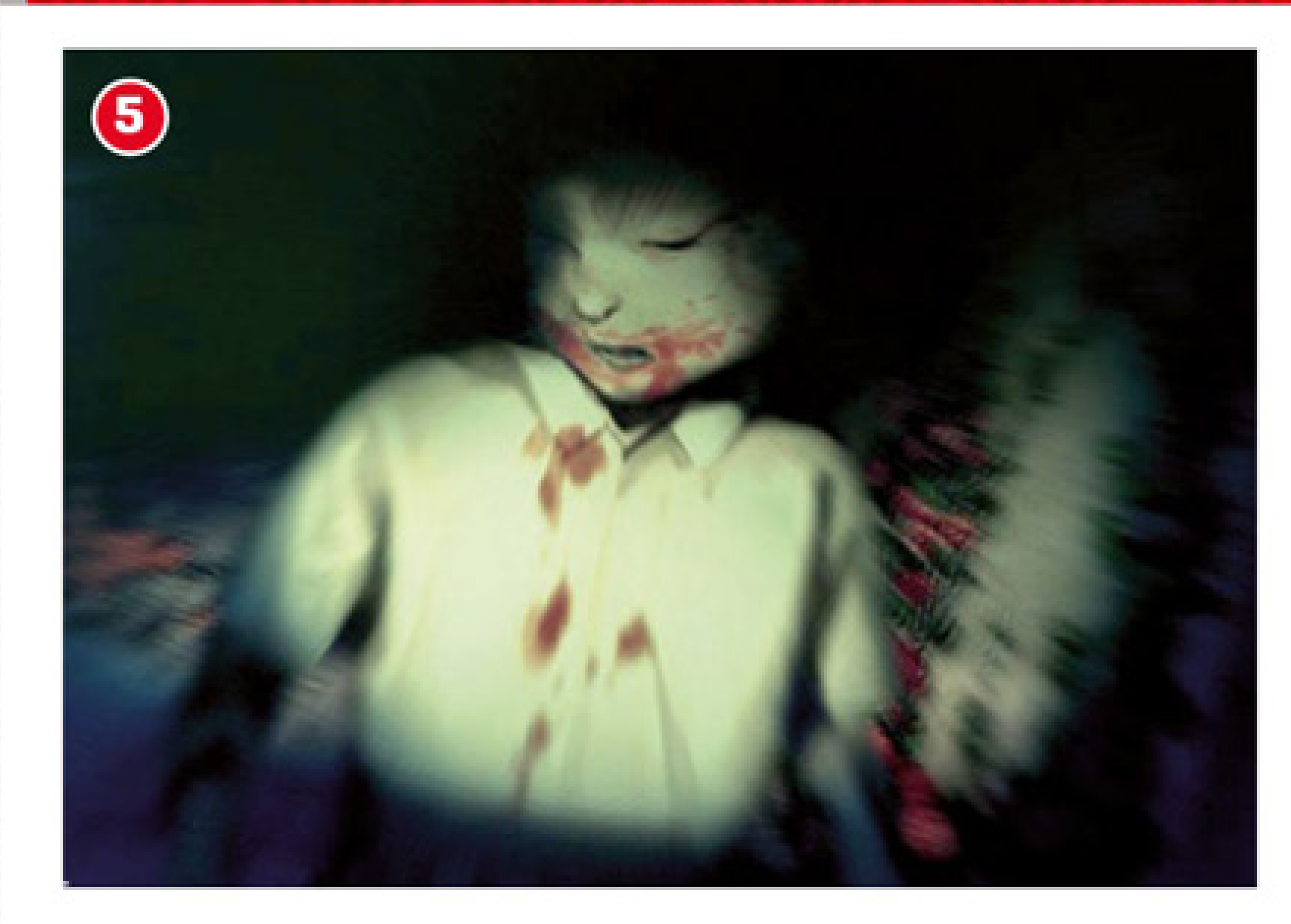
1 La marca de la muerte aparece en la muñeca de nuestro protagonista. ¿Cómo escapar a su maldición?

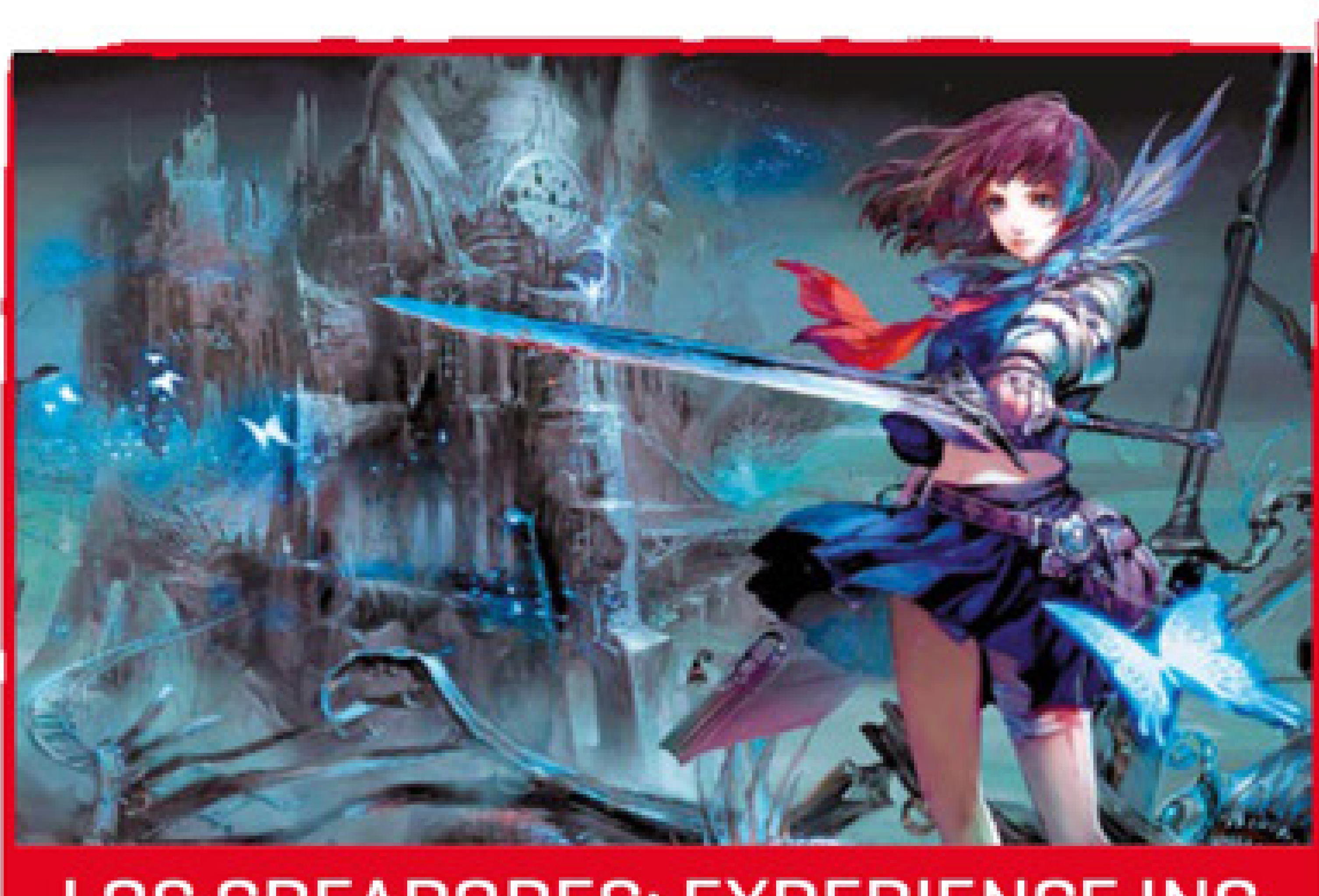
2 Merii es una especie de muñeca parlante que nos da la bienvenida a la Mansión Kujo. "Tu camino te conduce a la muerte, pero eso no significa que no haya posibilidad de salvación".

3 Nuestras decisiones son muy importantes para el progreso de la aventura, y para lograr la supervivencia.

4 Además de la mansión, gran parte del juego transcurre en un gran bosque que ha sido el escenario de muchos suicidios, y también en una escuela abandonada.

5 Los monstruos que merodean por los escenarios nos darán muchos sustos, y nos llevarán a la tumba si no tenemos cuidado.





LOS CREADORES: EXPERIENCE INC.

Esta compañía japonesa lleva ya una década en activo, pero sólo en tiempos más recientes hemos empezado a recibir en Occidente algunos de sus juegos. Aunque el que nos ocupa en estas páginas es una aventura gráfica de terror, el género predilecto de Experience Inc. es el rol mazmorrero fantástico. Prueba de ello son juegos como *Demon Gaze* (PS Vita), *Operation Abyss: New Tokyo Legacy* (PS Vita, PC) y *Stranger of Sword City* (Xbox One, PS Vita, PC). Viendo que varios de sus últimos juegos han llegado a nuestras tierras, no perdemos la esperanza con *Death Mark*.



131.668

unidades vendidas de **Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia** (3DS) en su primera semana en Japón.



Nuevo juego de Nobunaga's Ambition para PS4, Switch y PC

Koei Tecmo ha anunciado *Nobunaga's Ambition: Taishi*, la nueva entrega de su saga de rol táctico histórico. El título profundizará aún más que sus predecesores en el sentimiento de "ambición", retratado en los principales generales militares del Período Sengoku (siglo XVI). Saldrá a finales de año en Japón.



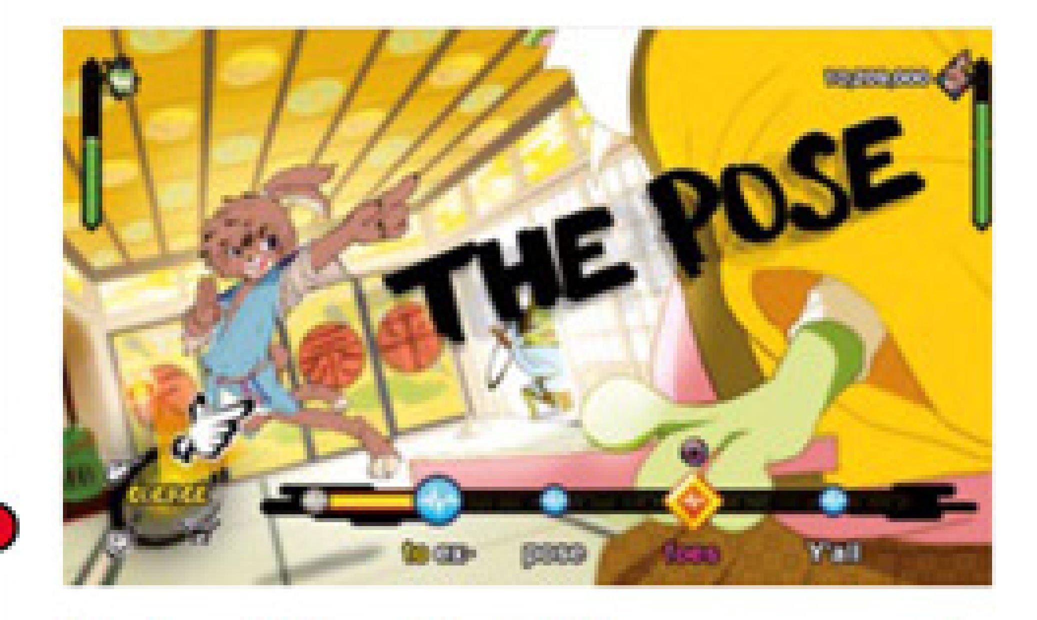
One Piece: Unlimited World Red Deluxe Edition, en PS4, Switch y PC

Este juego de aventura y acción, original de 3DS, Wii U, PS3 y PS Vita, tendrá una edición mejorada en otras plataformas, que la recibirán en todo el mundo entre agosto (PS4, PC) y septiembre (Switch). Su mayor novedad será un cooperativo para dos jugadores.



Rumores de un Zelda para móviles

Según The Wall Street Journal, Nintendo prepara un juego de *The Legend of Zelda* para smartphones, aunque por ahora no hay confirmación oficial de su existencia. Además, la misma fuente afirma que *Animal Crossing* para móviles llegará en la segunda mitad del año.



Project Rap Rabbit, un proyecto que une a dos talentos del ritmo

Dos de los más célebres creadores de juegos de ritmo trabajan juntos para hacer este sueño realidad en PS4, PC y Switch: Masaya Matsuura (*PaRappa the Rapper, UmJammer Lammy, Vib-Ribbon*) y Keiichi Yano (*Gitaroo Man, Elite Beat Agents*). Su campaña de financiación en Kickstarter está abierta hasta el 20 de junio.



Un festival en Tokio para celebrar el 30 aniversario de Dragon Quest

El 5 y el 6 de agosto tendrá lugar el "Dragon Quest Summer Festival 2017", que conmemorará los 30 años de historia desde que Enix creó la saga (aunque técnicamente ya son 31). Habrá una buena variedad de actividades, invitados especiales y la presencia de muchos juegos de la saga, entre ellos *Dragon Quest XI*.



Ediciones especiales de New 2DS XL y PS4, inspiradas por Dragon Quest XI

Ya queda menos para el 29 de julio, el día en que los japoneses recibirán su juego más esperado. Para celebrarlo, también llegarán a las tiendas niponas la New 2DS XL "Edición Burbujilimo Metálico" y la PS4 "Loto Edition". ¿Habrá también una de Switch cuando salga su versión del juego?

284.823

unidades vendidas de **Mario Kart 8 Deluxe** (Switch) en su primera semana en Japón.

La cultura arcade en Japón



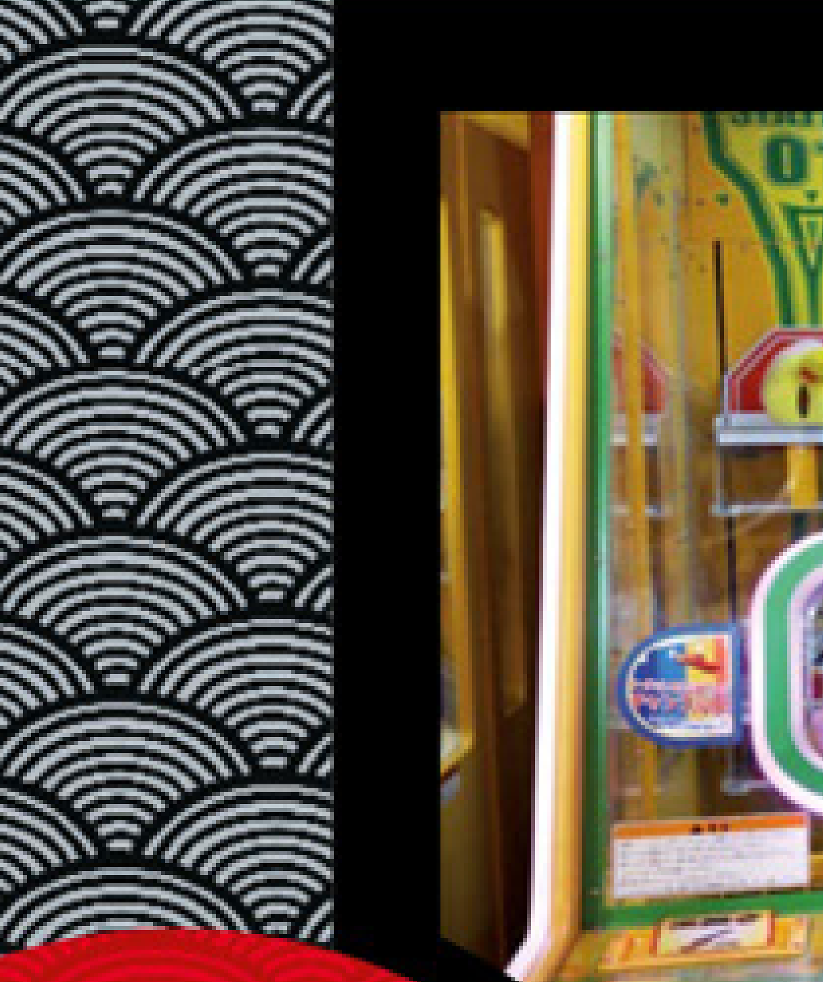
Por **Ángel Lloret** Corresponsal en Tokio

En Occidente, la cultura arcade está de capa caída, pero ¿por qué sobrevive en Japón? Nada como un pequeño vistazo a los salones recreativos nipones para comprender cómo funcionan. Se suelen dividir en varias zonas: una para niños, otra para adolescentes o veinteañeros y, por último, la zona de apuestas o tragaperras.

Amplio rango de públicos

Los arcades más exitosos entre los más pequeños son los relacionados con cartas o algún tipo de merchandising externo que les ayude a mejorar en el juego y que, a la vez, sirva de juguete de vuelta en casa; algo de lo que puedan fardar en el patio del colegio. Los mayores estandartes actuales de estos arcades son *Pokémon* y *Yokai Watch*. A mí me gusta más la de *Pokémon*, porque consigues una especie de "lamincards" de plástico con una pegatina del Pokémon capturado.

Las adolescentes, por su parte, parecen gastarse más la paga en las típicas "máquinas de gancho", ya que la inmensa mayoría adora los peluches. Las que no están interesadas en los peluches dedican más tiempo a los arcades musicales, como *MaiMai*, *Taiko* o *Project Diva*. En cuanto a los chicos, parecen preferir pasar el rato con las consolas, pero también puedes encontrarlos en los salones, principalmente en los arcades de estilo Gundam o con juegos de lucha tradicionales, aunque también existen "máquinas de gancho" para otakus. Normalmente, hay una vitrina junto a estas máquinas repleta de figuras relacionadas con el manganime o los videojuegos. El cliente puede escoger las figuras que desee y el staff las coloca dentro de la máquina, para que el jugador en cuestión intente atrapar su ansiado muñeco. Y, respecto a los que superan la treintena, prefieren los simuladores de apuestas: carreras de caballos, mahjong, tragaperras, pachinko, etc.



Japangel no Yakusoku

Un blog que nace con la promesa ("Yakusoku") de contar lo que pasa en Japón...



En horas bajas

Las razones para el declive de la cultura arcade en Occidente pueden ser muchas, como que las diferencias tecnológicas entre lo que podemos disfrutar en casa y en el salón han menguado considerablemente. Antes, el cooperativo solía ser uno de los reclamos, desde los tiempos de *Double Dragon* a recreativas más recordadas como *Metal Slug*, *Time Crisis*, *The House of the Dead*... Ahora, en el país del Sol Naciente, muchas recreativas plantean experiencias individuales y personales. Con suerte, encontrarás un sistema de ránking que la mayoría ignora. También existen salones con una escena más competitiva, centrados en los juegos de lucha y ritmo. Pero la mayoría de máquinas no permiten cooperativo y muchas se basan en el modelo del merchandising.

Desgraciadamente, incluso en Japón, la cultura arcade está en horas bajas. Según Financial Times, a mediados de los 80, había casi 45.000 salones recreativos en Japón; hoy, la cantidad no llega a 5.000. Las únicas máquinas capaces de atraer grupos son las de pachinko, las "máquinas de gancho" y las que están destinadas a los niños. Es una pena que ninguna de éstas encaje, precisamente, con lo que buscamos los jugones... pero he de admitir que algunas para niños no están nada mal. De todas formas, aún hay suficiente gente en Japón que vive la cultura arcade. Después de todo, hay infinidad de experiencias que sólo puedes vivir en estos locales, y el simple hecho de estar cerca de otra gente que también comparte tus gustos, aunque no intercambies ni una palabra con ellos, te hace sentir seguro, casi como en casa. Hace que no estés solo. Acudir a estos lugares es una forma sencilla de romper el hielo para los japoneses, a los que les cuesta hacer amigos, y así relacionarse con aquéllos con los que comparten gustos. Si alguna vez venís a Japón a pasar una temporada, estos locales son un lugar fantástico donde conocer gente. Yo mismo hice uno de mis mejores amigos aquí, gracias a *MaiMai*. ■

SI VENÍS A PASAR UNA TEMPORADA A JAPÓN, LOS ARCADES SON UN LUGAR FANTÁSTICO DONDE CONOCER GENTE

CERTEZAS E INCERTIDUMBRES DEL E3

■ Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

Entre el 10 y el 13 de junio, la feria más importante del sector definirá el futuro próximo del videojuego, así que hemos sacado el telescopio para tratar de avistar las estrellas que más brillarán en Los Ángeles.

Si algo nos ha enseñado "La La Land", es que Los Ángeles es la ciudad de las estrellas, y su sol particular se llama E3, la feria más importante de la industria. Allí, en junio, las compañías darán a conocer sus múltiples proyectos para el futuro, así que, en las siguientes páginas, desgranamos lo que se verá seguro y teorizamos sobre lo que es previsible que se anuncie. Antes, os recordamos los horarios españoles que debéis apuntar a fuego en la agenda.

Siete citas en cuatro días

El sábado 10, EA dará el pistoletazo de salida, a las 21.00h. Ya están confirmados el nuevo *Need for Speed*, *Star Wars Battlefront II*, *FIFA 18*, *NBA Live 18* y *Madden NFL 18*. Es de prever que también sepamos más de los proyectos de *Star Wars* de Visceral Games y de Respawn Entertainment, y probablemente de la nueva IP de BioWare.

El domingo 11, a las 23.00h, será el turno de Microsoft. La compañía de Redmond solía hacer su conferencia los saturados lunes, pero, esta vez, la ha adelantado, en un inteligente movimiento, para que Project Scorpio tenga el máximo protagonismo. La puesta de gala de la nueva consola debería estar acompañada de una batería de juegos.

Unas horas después, a las 4.00h del lunes 13, le tocará a Bethesda. Ahora mismo, sólo tiene anunciado *Quake Champions* para PC, así que esperamos, como poco, dos o tres anuncios, como nuevas entregas de *The Elder Scrolls*, *The Evil Within* y *Wolfenstein*. Ya en la tarde del lunes, habrá una conferencia específica para juegos de PC, a las 19.00h, pero, no esperéis gran cosa de ella...

Ubisoft sacará su artillería el lunes por la noche, a las 22.00h. *Assassin's Creed* será la estrella, junto con *Far Cry 5*, *The Crew 2* y *South Park: Retaguardia en peligro*, todos ya confirmados oficialmente. ¿Estará *Beyond Good & Evil 2*?

El martes 13, a las 3.00h, le tocará a Sony, cuyas conferencias tienen siempre miga. A priori sin hardware que anunciar, todo deberían ser juegos. Como colofón, Nintendo emitirá un Direct (llamado Spotlight), a las 18.00h, para el que esperamos un sinfín de anuncios para Switch y 3DS. Y no olvidemos lo que las third parties presentarán por su cuenta. ■

NINTENDO
UN FESTÍN DE BOCAS QUE ALIMENTAR

Por quinto año consecutivo, Nintendo no dará una conferencia de prensa al uso, sino que emitirá un Direct "enlatado", con la ventaja que eso da (saber que nada fallará y todo estará subtitulado al castellano). A eso, se añadirán los típicos Treehouse Live, es decir, presentaciones y demos informales emitidas por streaming desde el propio E3.

Switch ha arrancado por todo lo alto, con ya casi 3 millones de unidades vendidas, gracias a *Zelda: Breath of the Wild* y *Mario Kart 8 Deluxe*. Ahora, Nintendo debe darle un empujón que acabe de convencer a cualquier indeciso, sin olvidarse tampoco de 3DS, a la que va a seguir alimentando.

Atendiendo a lo anunciado hasta ahora para Switch, *Super Mario Odyssey*, que tendrá demo jugable, será la estrella, junto con el nuevo juego de Retro Studios, que esperamos que sea un *Metroid*. Junto a ellos, debería estar *Fire Emblem Warriors* (que también saldrá en New 3DS) y esperamos que se muestre, por primera vez, la nueva entrega canónica de la saga táctica de Intelligent Systems. *Xenoblade Chronicles 2* también estará presente, igual que *Splatoon 2*, *ARMS* y las conversiones de juegos como *Skyrim*, *Steep* o *Dragon Ball Xenoverse 2*. Más dudas tenemos con los juegos de third parties japonesas, como *Project Octopath Traveler*, *Shin Megami Tensei*, *No More Heroes 3* o el nuevo proyecto de Toshihiro Nagoshi, que quizás se pospongan al Tokio Game Show.

Switch se ha revelado como una gran consola para indies, y es probable que haya anuncios al respecto, ya sea en forma de exclusivas o de trato preferencial respecto a otras plataformas. ■



LEGADO HISTÓRICO

Switch aún no tiene Consola Virtual, y tiene que estar al caer. Wii U y 3DS recibieron algunos clásicos de Nintendo, pero ese campo se puede explotar mucho más, resucitando títulos de todas las consolas de la compañía, desde NES hasta la propia Wii U, pasando por SNES, N64, GameCube, las diferentes Gameboy o DS. Ahí, hay una mina con cientos de diamantes.



EXCLUSIVAS PARA SWITCH

Tenemos la corazonada de que se van a anunciar nuevas entregas de algunas de las sagas menos explotadas de Nintendo, como son *Metroid*, *Luigi's Mansion*, *Golden Sun* o, quizás, *Animal Crossing*. También confiamos en el rumoreado *Pokémon Estrella*, que estaría basado en *Sol-Luna*. Lo que parece seguro es el crossover rolero entre Mario y los Rabbids, los conejos de Ubisoft. Además, es probable que se anuncie una remasterización de *Super Smash Bros* para los próximos meses.

OTRA MINIATURA

Tras el éxito de NES Mini —que ya ha dejado de fabricarse—, parece que, en 2017, podría haber una potencial Super Nintendo Mini, según Eurogamer, cuyas fuentes son siempre muy fiables. Lo normal sería que, como su predecesora, viniera con un determinado número de juegos preinstalados. Como el stock promete volar, reservadla en cuanto se anuncie.

3DS SIGUE VIVA

Como podéis ver unas páginas más adelante, Nintendo va a seguir dotando a 3DS de nuevos títulos, tanto para sus jugadores habituales como para casuales y público más juvenil. Seguro que, en el E3, Nintendo confirma que tiene títulos nuevos para ella no sólo para 2017, sino también para 2018...





SONY

A CONSOLIDAR EL LIDERAZGO

PlayStation 4 está dominando esta generación con puño de hierro, como demuestran los 60 millones de consolas que hay en todo el mundo, pero lo mejor para ella aún está por llegar. Sus dos primeros años fueron flojos en cuanto a exclusivas, pero, en 2017, se ha desatado una tormenta (*Yakuza 0, Persona 5, Horizon: Zero Dawn, NieR Automata, Gravity Rush 2*) que promete tener continuidad hasta final de año. Una vez lanzados PS VR y PS4 Pro, el E3 debería traer consigo nuevos datos de la docena de juegos que Sony tiene anunciados en exclusiva ahora mismo, como *The Last of Us: Part II, God of War, Spider-Man, Detroit*... A priori, no damos crédito a los rumores que a

pañía lanzaría una hipotética PS5 en 2018, por lo que no la esperamos para este E3.

Lo que sí es un hecho es que Sony les tiene cogida la medida a estos eventos y, además de todo lo que ya hay anunciado, veremos un puñado de títulos inéditos. Para empezar, deberíamos conocer en qué está trabajando Sucker Punch, pues su último trabajo, *Infamous: First Light*, data de 2014. Del mismo modo, esperamos cosas del polifacético Japan Studio. A estas alturas, para PS Vita, no esperamos ya nada grandilocuente, pero sí indies y adaptaciones de juegos multiplataforma. Algunos rumores dicen que se anunciará una nueva portátil... ■





PS VR NECESIT
UN BOMBAZO

PS VR va recibiendo juegos po
poco, pero casi ninguno se pue
considerar un "vendevisores".
lanzados *Resident Evil 7* y *Farp*
Sony tiene que anunciar algún
que le saque el máximo partid
cie las ventas... Quizá una ave
terror hecha en España. Tamp
extrañaría que se anunciara u
de precio que lo deje en los 30

MÁS MIYAZAKI

y fuertes indicios de que FromSoftware, con
detaka Miyazaki a la cabeza, podría estar
eparando una secuela de *Bloodborne* para
4. No en vano, hace unos meses, Shuhei
shida, mandamás de Sony Worldwide
udios, publicó una fotografía en la que se les
a juntos. Además, otro de los proyectos en
que trabaja el estudio tendría compatibili-
d con la realidad virtual de PS VR.

THE LAST OF US: PART II



SPIDER-MAN

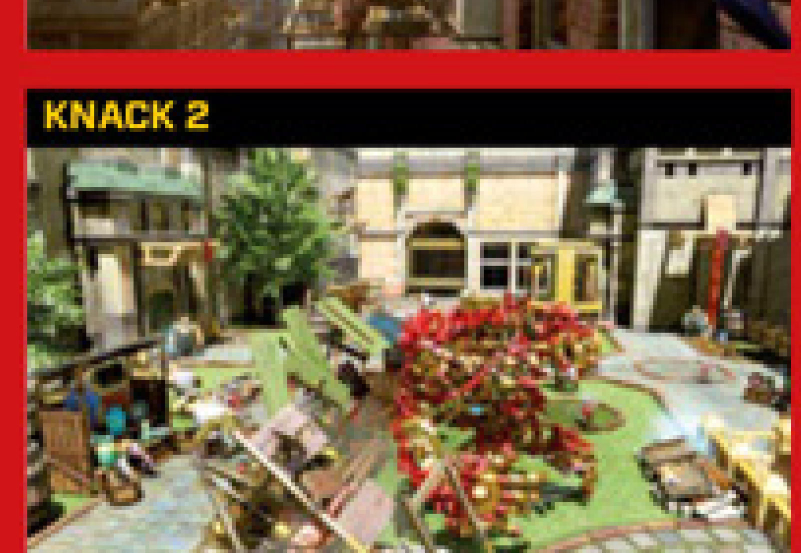
DETROIT: BECOME HUMAN

DAYS GONE



GOD OF WAR

KNACK 2



DEATH STRANDING



NI NO KUNI II: REVENANT KINGDOM



LA HERENCIA RECIBIDA

Sony es la compañía que más a largo plazo anuncia sus juegos. Por eso, muchos bombazos exclusivos que se dieron a conocer en 2016, o incluso en 2015, están pendientes de tener una fecha o de mostrar detalles más concretos (en algunos casos, incluso la jugabilidad). Tal es el caso de los títulos que veis sobre estas líneas, tanto propios como de third parties, que deberían estar en el E3 y a los que se podrían añadir otros, como *Gran Turismo Sport, Uncharted: El legado perdido, Yakuza Kiwami, Yakuza 6, Dreams, Crash Bandicoot* (puede que esta exclusiva sea temporal), *Final Fantasy XII, Shenmue III, Hellblade* o *WiLD* (estos tres últimos también saldrán para PC, igual que *Ni no Kuni II* y *Death Stranding*).

MICROSOFT
REIVINDICACIÓN DE ESCORPIÓN

Microsoft será la primera first party en abrir fuego, con Project Scorpio, la máquina con la que pretende poner fin a las generaciones de consolas. En ese sentido, esperamos novedades sobre el ecosistema compartido con Windows 10, vía Xbox Play Anywhere, y sobre Xbox Game Pass, el prometedor "Netflix del videojuego". Además, no nos extrañaría que la retrocompatibilidad se ampliara a títulos de la primera Xbox.

Microsoft es la compañía que más a corto plazo trabaja (bastantes de los juegos que anuncia en cada E3 suelen lanzarse a final de ese mismo año), así que esperamos lo máximo. *Halo* y *Forza* deberían estar (aunque 343 Industries asegura que no llevará *Halo 6*), pero será interesante ver si la compañía se anima con una secuela de *Minecraft*, tras haber adquirido Mojang. Además, se podría anunciar una nueva exclusiva temporal como la de *Rise of the Tomb Raider*, así como un proyecto de un estudio japonés. Tampoco sería de extrañar que el juego que está haciendo Playground Games, el equipo responsable de *Forza Horizon* (aunque se enmarcará en otro género), fuera exclusivo de Xbox. Y soñamos con *Project Gotham Racing 5*.

Del bagaje previo, deberían estar *Crackdown 3*, *Sea of Thieves* y *State of Decay 2*, junto con indies como *Cuphead*, *Below*, *We Happy Few*, *TACOMA* o *Ashen*. Por cierto, MS acaba de renovar la marca *Scalebound*... ¿Resucitará? ■



UNA BESTIA TÉCNICA

Project Scorpio, la nueva y potentísima versión de Xbox One (los juegos serán los mismos), con seis teraflops y preparada para el 4K nativo y la realidad virtual, acaparará todos los focos del E3. Microsoft dará a conocer el diseño de la consola (lo que veis sobre estas líneas sólo es un kit de desarrollo), así como la fecha de lanzamiento y el precio. Está anunciada para "vacaciones de 2017", y nuestra apuesta es el mes de noviembre, que es cuando se estrenaron tanto la primera Xbox como 360 y One. En cuanto al precio, se especula con que sean 500 € (Phil Spencer ha insistido en que es un producto "premium"), pero no nos extrañaría que Microsoft apueste muy fuerte y la saque por menos, quizás 450 €, a sabiendas de que Sony puede contrarrestar su punch anunciando una rebaja de PS4 Pro.



ENIGMAS OCULARES

El hardware de Scorpio dará mucho juego para los periféricos con forma de visor. Por un lado, Microsoft debería dar ya una fecha y un precio para HoloLens, su casco de realidad aumentada, pues se anunció en enero de 2015. Para los videojuegos, servirá para sacar las interfaces de la pantalla y dar pie a experiencias más inmersivas, pero su utilidad promete ser aún mayor en otros campos, como la ciencia o, incluso, el día a día. Por otro lado, dado que Scorpio estará preparada para la realidad virtual, lo lógico sería que Microsoft anunciara un acuerdo con Oculus Rift, el visor de PC, que, de hecho, se vende junto con un mando de Xbox One.

CLÁSICOS A LA PALESTRA

Las dos sagas más veteranas de la marca Xbox son *Halo* y *Forza Motorsport*, así que sería lógico que ambas apadrinaran la puesta en escena de la nueva consola. *FM7* debería salir en otoño, pero no así *Halo 6*, sabiendo que 343 Industries trabaja en plazos de tres años y *Halo 5* salió en 2015. No obstante, quizás este año haya un aperitivo en forma de remake de *Halo 3*, para conmemorar su décimo aniversario (ya se hizo con *Halo 1* y *2*). Además, ambos géneros son ideales para ver cómo se desenvuelve Scorpio con el 4K y los 60 fps.



VIEJOS CONOCIDOS
CERCA DE LA LÍNEA DE META

Las third parties surtirán al E3 con nueva información de juegos ya anunciados, especialmente en forma de tráilers, nuevas demos y fechas de lanzamiento. Por encima de todo, esperamos que se desvele si *Red Dead Redemption 2* es o no una precuela y que se muestre la jugabilidad (y si saldrá este año). También esperamos que Square Enix defina el calendario de *Kingdom Hearts III* y *Final Fantasy VII Remake*, inescrutable ahora mismo, dado que los dos proyectos están dirigidos por Tetsuya Nomura (¿llegará el remake también a One y PC?). También se debería dar la fecha de *Dragon Quest XI*.

Capcom tendrá una buena cuota de protagonismo, merced, como poco, a *Marvel vs Capcom Infinite* y al DLC gratuito de *Resident Evil 7* protagonizado por Chris Redfield, amén de un nuevo título. En cuanto a Sega, debería fijar las fechas de *Sonic Mania* y *Sonic Forces*, además de mostrar *Valkyria Revolution*. También esperamos grandes cosas de Bandai Namco, que tendrá *Project CARS 2* y *Ace Combat 7*, así como de Activision, que llevará *Destiny 2* y *Call of Duty: WWII*. EA, teniendo su propia conferencia, también ahondará en *Star Wars Battlefront II* y en sus sagas deportivas periódicas, como *FIFA*, *NBA Live*, *Madden NFL* y puede que *UFC*.

Habrá que estar también pendientes de *Sombras de Guerra*, *South Park: Retaguardia en peligro*, *Quake Champions*, *Metal Gear Survive*, *Agents of Mayhem*, *Bloodstained*, *Vampyr*, el remake de *System Shock*... ■



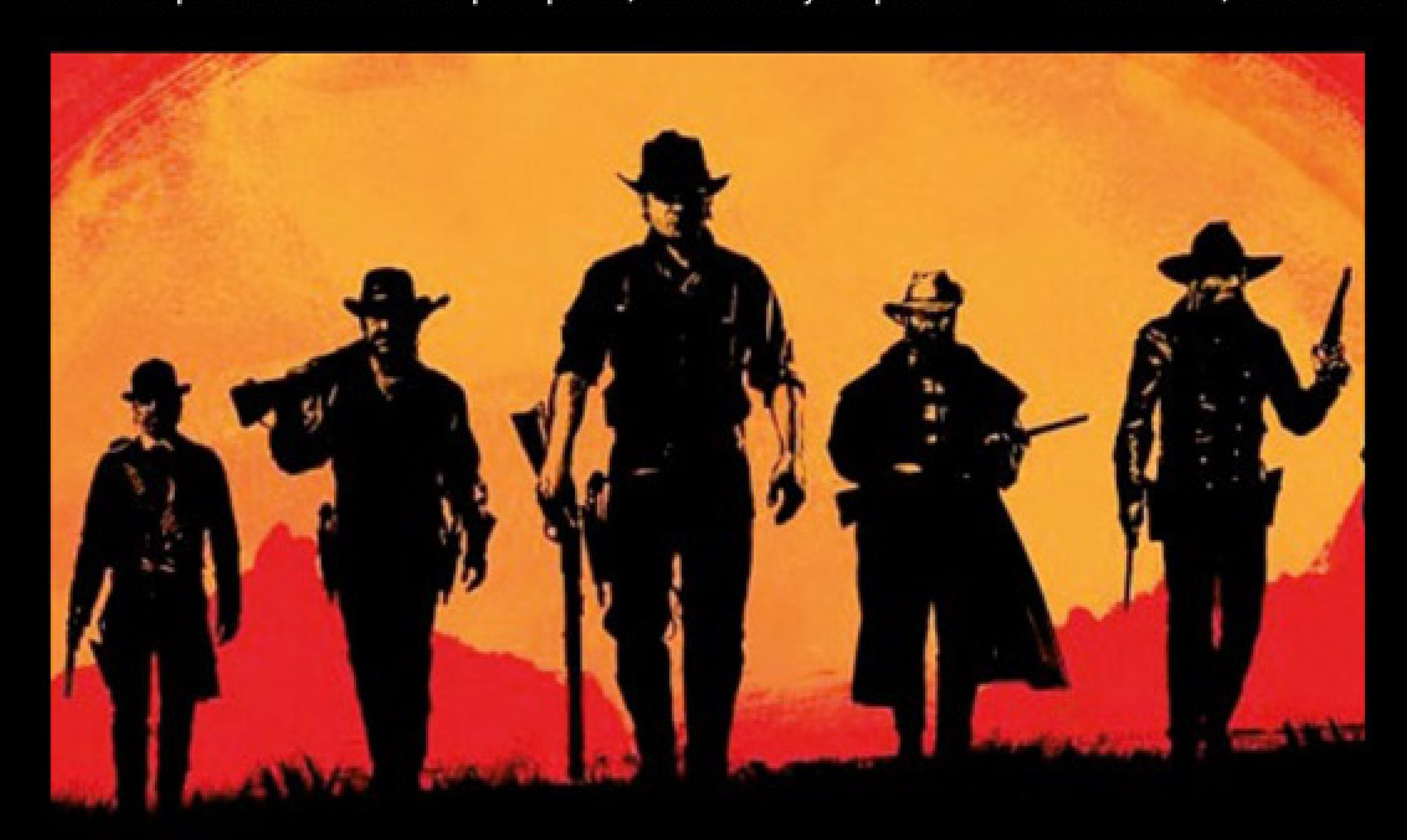
■ **KINGDOM HEARTS III.** Se anunció en 2013 y Square ya ha gastado todos los comodines de las remasterizaciones para hacer tiempo.



■ **FINAL FANTASY VII.** En 2017, se celebra el vigésimo aniversario del original y, sabiendo que el remake se lanzará por capítulos, debería salir "ya" el primero.



■ **STAR WARS BATTLEFRONT II.** Con la inestimable ayuda mediática de "Los últimos Jedi", el shooter de DICE será una de las estrellas de la muerte de 2017.



■ **RED DEAD REDEMPTION 2.** El juego de vaqueros de Rockstar está anunciado para este otoño, pero no las tenemos todas con nosotros, teniendo en cuenta lo poco que se ha visto y el silencio de la compañía. Eso sí, la remasterización de *GTA V* data ya de 2014, así que es hora de que R* vuelva a deslumbrar con su maestría.



■ **DESTINY 2.** Activision agitará la colmena de los shooters a finales de 2017, primero con esta odisea en el espacio y, luego, con *Call of Duty: WWII*.



■ **SOUTH PARK: RETAGUARDIA EN PELIGRO.** Cartman, Stan, Kyle y compañía ya tienen fecha de regreso, el 17 de octubre, y darán la nota en el E3.

PUESTA DE GALA

TU CARA AÚN NO ME SUENA

De vez en cuando, las compañías anuncian que están trabajando en determinados proyectos, pero sin llegar a mostrarlos o concretar mucho su concepto. Por eso, el E3 nos debería sacar de dudas con varios juegos de mucho pedigrí.

Una vez finiquitado *The Witcher 3*, y aunque anda enfrascado en *Gwent*, esperamos que CD Projekt RED muestre el primer tráiler real de *Cyberpunk 2077*, pues se anunció con varios artes en 2012, nada menos. También debería ser el turno de *Resident Evil 2 Remake*, anunciado en verano de 2015 y del que aún no se sabe si mantendrá el sistema de cámaras de antaño o apostará por algo rompedor. Otro título que esperamos con ansia es *Borderlands 3*, toda vez que Gearbox ya se quitó *Battleborn* de encima.

EA debería mostrar, al fin, cómo es la aventura de *Star Wars* que está preparando Visceral con Amy Hennig, exdirectora creativa de *Uncharted*, a la cabeza. También podría estar el juego de acción en tercera persona de Respawn. Además, veremos en acción el nuevo *Need for Speed*. En cuanto a Ubisoft, pondrá seguro sobre la mesa el esperado *Assassin's Creed* en Egipto, *Far Cry 5* y *The Crew 2*. Veremos si también está *Beyond Good & Evil 2*.

Tras pasar de las manos de Yager a las de Sumo Digital, esperamos ver en qué se ha convertido *Dead Island 2*. Además, entre los indies, deberían estar los nuevos títulos de ThatGameCompany, creadores de *Journey*, y Playdead, responsables de *Limbo* e *Inside*. ■



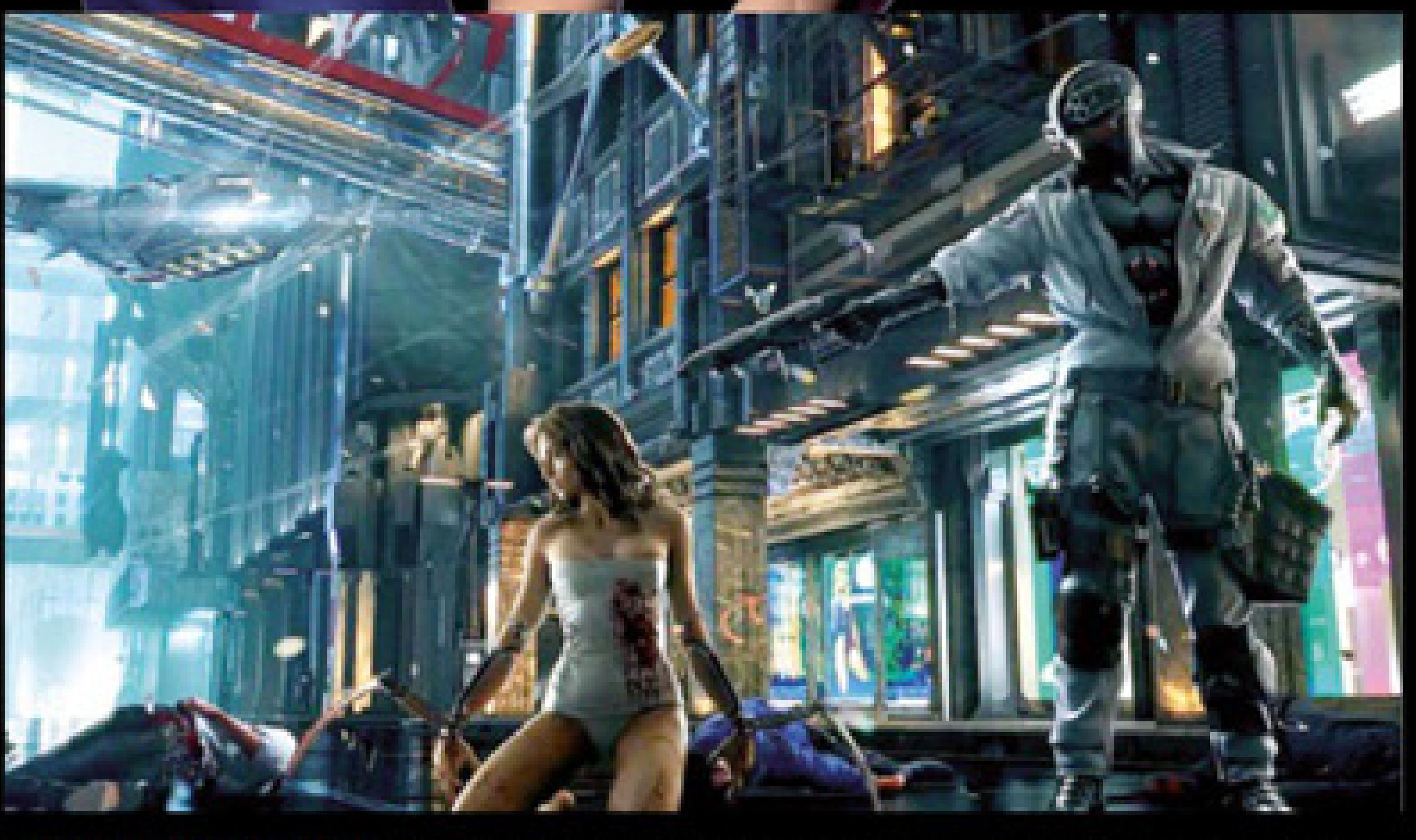
■ **STAR WARS.** Además de *Battlefront II*, esperamos ver los dos juegos que están haciendo Visceral Games y Respawn Entertainment.



■ **RESIDENT EVIL 2 REMAKE.** En enero de 2018, se cumplirán veinte años del lanzamiento del original de PSOne, así que su puesta al día está ya al caer.



■ **ASSASSIN'S CREED EMPIRE/ORIGINS.** Tras tomarse un año sabático (sin contar los spin-off *Chronicles*), la saga más famosa de Ubisoft regresará a lo grande. Como se rumorea desde hace tiempo, todo apunta a que nos retrotraeremos hasta el antiguo Egipto, y habría dos protagonistas y navegación por el Mediterráneo.



■ **CYBERPUNK 2077.** El nuevo juego de CD Projekt ha sufrido algunos cambios en su equipo de desarrollo, pero esperamos ver, al menos, un pequeño adelanto.



■ **BEYOND GOOD & EVIL 2.** Michel Ancel, creador de *Rayman*, volverá a trabajar con Ubisoft en esta secuela, que está compatibilizando con el desarrollo de *WiLD*.

NO MOLESTAR: GENIOS TRABAJANDO

LO QUE TRAMAN ALGUNOS ESTUDIOS

Hay estudios que llevan tiempo encerrados trabajando en sus nuevos proyectos, y el E3 es el mejor escaparate para darlos a conocer, aunque puedan verse algo eclipsados en el maremágnum de información de esos días. Para empezar, deberíamos conocer la nueva IP de BioWare, desarrollada por su "equipo A", y no por el que ha hecho *Mass Effect Andromeda*. Otro tanto sucede con Remedy, que, tras muchos años como second party de Microsoft, va a lanzar un juego multiplataforma en colaboración con 505 Games. También se sabe que Eidos Montreal y Crystal Dynamics están trabajando en un juego de Los Vengadores, aunque, en teoría, no se darán detalles de él hasta 2018.

Entrando en el terreno de la especulación, Valve, muy volcada con Steam, lleva desde 2013 sin sacar un juego nuevo. Es hora de *Half-Life 3* o *Left 4 Dead 3*... Un estudio del que esperamos mucho es Rocksteady, que lanzó *Batman Arkham Knight* hace ya dos años y que podría estar trabajando en otro juego de superhéroes de DC, tal vez Superman. Otro tanto se puede decir de Platinum. ¿Serán las remasterizaciones de *Bayonetta* y *Vanquish* para PC un indicio de potenciales secuelas de esas sagas? ¿Y si Rockstar está trabajando en algo más que *Red Dead Redemption 2*? ¿Y anunciará Codemasters la nueva IP de velocidad en la que trabajan los exmiembros de Evolution Studios? ■



REMEDY

P7, nombre en clave del nuevo juego del estudio de Sam Lake, no será exclusivo de Xbox One, sino que será publicado por 505 Games (que ha puesto casi 8 millones de euros) y llegará también a PS4 y PC. Tendrá corte cinematográfico.



TECHLAND

El estudio polaco lleva en silencio desde la salida de *Dying Light: Enhanced Edition* a principios de 2016. Puede que anuncie un nuevo proyecto o que resucite *Hellraid*, un juego con zombis y hechicería que se quedó en el limbo hace tiempo.



4A GAMES

Hace unos meses se rumoreó que, en 2017, habría una secuela de *Metro 2033* y *Metro: Last Light*. La editora Deep Silver negó dicha fecha, pero no así su interés en la saga, por lo que es probable que, pronto, haya noticias al respecto.



AVALANCHE

Los rumores apuntan a que los creadores de *Disney Infinity* estarían trabajando en un RPG basado en el universo de Harry Potter. Aunque ya hace años que los libros y las películas canónicos llegaron a su conclusión, la saga vuelve a estar de moda con los filmes de "Animales fantásticos", y el mago se merecería un juego a su altura.



BLIZZARD

El único juego "nuevo" que tiene anunciado Blizzard ahora mismo es *StarCraft Remastered*, pero es probable que se anuncien nuevos contenidos para sagas como *Hearthstone* o, sobre todo, una segunda temporada de *Overwatch*.

TURTLE ROCK

Tras el fracaso de *Evolve*, lanzado en 2015 y que acabó convirtiéndose en un free-to-play, los responsables de *Left 4 Dead* están trabajando en una nueva IP que... será free-to-play. Será un shooter subjetivo con cooperativo online.



KEN LEVINE

Tras el cierre de Irrational Games, el creador de *BioShock* fundó Ghost Story, y su primer proyecto será un juego de ciencia ficción con toques de rol e influencias del propio *BioShock* y del sistema Némesis de *Sombras de Mordor*.



PLATINUM

Tras la cancelación de *Scalebound* y el lanzamiento de *NieR Automata*, esperamos que el aclamado estudio japonés anuncie algo, pues, ahora, sólo está enfrascado en *Granblue Fantasy*. ¿Algo nuevo de Hideki Kamiya? ¿Un *Bayonetta*?

RUMORES Y PREDICCIONES

JUEGOS A LOS QUE LES HA LLEGADO EL MOMENTO

El rumor es la antesala de la noticia, y más en la industria de los videojuegos, donde, cuando el río suena, agua lleva. Por eso, en esta página, repasamos los juegos de los que hay claros indicios de que puedan anunciarse en el E3, aunque también sacamos la bola de cristal para expresar algunos deseos.

Llevamos tiempo diciendo que es una quimera que Ys Net pueda cumplir la promesa de sacar *Shenmue III* en diciembre de 2017, y nos reafirmamos: se va a retrasar, pero, para aliviar el dolor, Sega va a anunciar la remasterización de la primera entrega, que sólo salió en Dreamcast, para este año. También estamos convencidos de que Bethesda va a presentar en sociedad *The Elder Scrolls VI*, pues Todd Howard, director de *Fallout 4* y *Skyrim*, ya confirmó en el E3 2016 que el desarrollo estaba en marcha. Del mismo modo, estamos casi seguros de que Tango Gameworks y MachineGames darán a conocer nuevas entregas de *The Evil Within* y *Wolfenstein*.

Otro juego que se ha rumoreado con más fuerza aún es *Shadow of the Tomb Raider*, que sería lógico que se estrenara en 2018, a la par que la película protagonizada por Alicia Vikander. Y hablando de productos "transmedia", es probable que Telltale Games anuncie la continuación de *Juego de Tronos*, para hacerla coincidir con la séptima temporada de la serie de televisión.

Ya tirándonos a la piscina, auguramos *Alan Wake 2*, *Devil May Cry 5* y *Caballeros de la Antigua República III*. Por soñar, que no quede. Lo decimos siempre, pero, esta vez, es más potencialmente cierto que nunca: este E3 va a ser uno de los mejores de la historia. Tiempo al tiempo. ■



■ **THE ELDER SCROLLS VI.** Ya hace año y medio que salió *Fallout 4*, así que Bethesda debería anunciarlo, y más tras el remaster de *Skyrim*.



■ **SHENMUE HD.** Recordad estas palabras: en la conferencia de Sony, aparecerá *Shenmue III* y se informará de su retraso, porque es inviable que esté listo en diciembre... pero, para compensar, se anunciará la remasterización de la primera entrega.



■ **SHADOW OF THE TOMB RAIDER.** Damos casi por hecho que existe, tras aquella filtración gracias al portátil de un empleado de Eidos en el metro de Montreal. Se dice que no estará en el E3... pero no nos lo acabamos de creer.



■ **JUEGO DE TRONOS: TEMPORADA 2.** El 17 de julio, se estrena la nueva temporada de la serie de HBO, y apostamos a que Telltale anunciará esta continuación.



■ **THE EVIL WITHIN 2.** Bethesda tiene papeletas para ser una de las grandes animadoras del E3, y es probable que se anuncie esta secuela, de nuevo con Shinji Mikami en la dirección.



ARMS

- 16 DE JUNIO
- NINTENDO EPD
- SWITCH

Switch va a tener un verano muy acalorado con *ARMS* y *Splatoon 2*, sendas exclusivas que harán que se le suban los colores y que comparten mucho más ADN del que pudiera parecer a simple tinta.



SWITCH

TIENE UN COLOR ESPECIAL

Por **Rafael Aznar** @Rafaikkonen

SPLATOON 2

- 21 DE JULIO
- NINTENDO EPD
- SWITCH



Cada personaje tiene por brazos algún material extensible: fideos, cadenas, muelles, cintas, vendas... El diseño de cada uno está perfectamente marcado.

PUÑETAZOS EXTENSIBLES

ARMS no es un juego de lucha al uso. Dado su componente pseudoboxístico, es inevitable pensar en *Punch-Out!!* y la prueba pugilística de *Wii Sports*, pero Nintendo se ha sacado de la chistera algo inédito. La jugabilidad es sencilla de interiorizar, pero el componente táctico es enorme, merced a las habilidades de cada luchador, los puños que se pueden seleccionar (que afectan a la velocidad y la fuerza), la "orografía" de cada escenario o el multijugador, que se suman a las múltiples opciones de control.

Nintendo lleva ya más de tres décadas en la industria de los videojuegos. Mantenerse tanto tiempo en la cresta de la ola es una tarea titánica, y es inevitable sufrir altibajos creativos. En ese sentido, no son pocos los que le han afeado que tire casi siempre de sus sagas históricas y sus estudios internos no se arriesguen con proyectos de nuevo cuño. Sin embargo, en mayo de 2015, la Gran N tapó bocas sacándose de la chistera *Splatoon*. Dos años después, ya con Switch como baluarte, está a punto de llegar la secuela. Y no sólo eso, la nueva consola va a tener también el honor de recibir *ARMS*, una nueva IP que guarda muchas similitudes con la de los calamares. Por eso, les hemos dedicado un reportaje conjunto, pues van a ser las grandes estrellas de la máquina este verano, merced a sus lanzamientos el 21 de julio y el 17 de junio, respectivamente.

La redefinición de dos géneros anquilosados

No es del todo correcto encuadrarlos en un género clásico, pues se desmarcan notoriamente de lo visto en cualquier otro juego, pero tanto *ARMS* como *Splatoon 2* pueden presumir de ser soplos de aire fresco para una industria en la que, cada vez más, se lleva el riesgo cero. Nintendo ya tiene bastante experiencia en el género de la lucha, pues, a lo largo de su historia, sus consolas han tenido clásicos como *Punch-Out!!*, *Killer Instinct* o *Super Smash Bros*. Este último supuso una revolución, y *ARMS* tratará de seguir su camino. Cuando se anunció hace unos meses, nos dejó fríos, pero lo cierto es que, a medida que se han ido desvelando más detalles, su fórmula nos ha ga-



La ambientación urbana dará aún más juego que en Wii U, con nuevos escenarios como un circuito de BMX, que debería estar plagado de rampas.





nado. En líneas generales, sigue las convenciones del género de la lucha (partidas a dos rondas, límite de tiempo, barra de salud, personajes muy diferenciados), pero con peculiaridades. La más relevante es que los protagonistas son boxeadores con brazos telescópicos intercambiables (que poseen efectos como electricidad, fuego, hielo, viento o aturdimiento), pero hay otras, como los escenarios tridimensionales a varias alturas y con elementos móviles o la aparición de bombas y fuentes de salud en pleno combate.

Algo parecido se puede decir de *Splatoon 2*, que es un shooter inusual que no precisa de etiquetas de PEGI +18, al sustituir las balas por tinta y la búsqueda de tiros a la cabeza por el deseo de ser el pintor más rápido en reclamar territorios para la causa. A eso, hay que sumarle un delicioso componente plataformero y de nado como un calamar en su tinta.

Compatibles con todos los mandos

Otro elemento en común entre *ARMS* y *Splatoon 2* es que ambos aprovecharán los sensores de movimiento de los Joy-Con, pero sin coartar a quienes prefieran un control más clásico, pues también serán compatibles con el Mando Pro. El juego de lucha será el que más partido les saque a los pads modulares, ya que, a priori, está pensado para que los empuñemos como si fueran guantes de boxeo y poder conferirles efectos parabólicos a los puñetazos o cubrirnos echando los brazos hacia atrás. Eso sí, en nuestra primera toma de contacto, se nos hizo algo dura esta configuración, ya que obliga a sostener cada Joy-Con en vertical, de una forma inusual. Si optamos por un »

PAINTBALL NINTENDERO

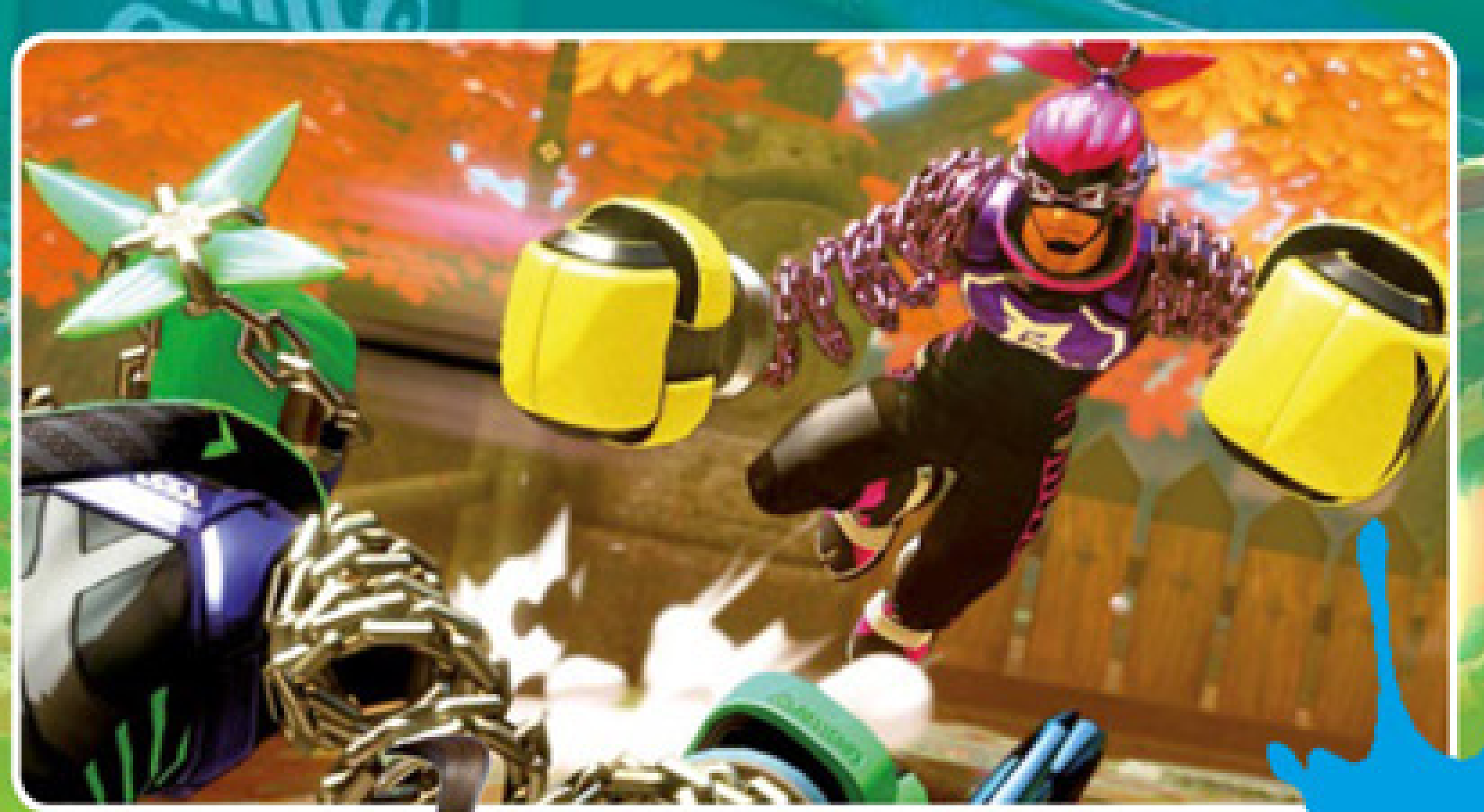
Splatoon 2 seguirá a pies juntillas la fórmula de su predecesor, es decir, la de un shooter pinturero apto para todos los públicos y que no exigirá ser el mejor acribillando rivales para divertirse, pues, en el caso del multijugador competitivo, que volverá a ser la piedra angular de la experiencia, el objetivo será pintar los escenarios con el color de nuestro equipo. Esta vez, ya no estará el Gamepad, así que, para comprobar qué áreas conviene "decorar", habrá que abrir un mapa que tapará la pantalla, lo que supondrá un charco estratégico.



ARMS



En los combates de dos contra dos, cada pareja estará unida por un cable, lo que obligará a moverse al unísono, de forma consensuada.









PÚGILES DE TODOS LOS PESOS

El juego incluirá diez personajes de serie, cada uno de los cuales tendrá un escenario inspirado en él, como si de *Street Fighter* se tratara. Todos tendrán sus propias fortalezas y habilidades. Por ejemplo, Spring-Man entrará en modo turbo cuando le quede poca vida, Ribbon Girl podrá encadenar cuatro saltos, Min Min repelerá ataques a patadas, Ninjara podrá esfumarse en el aire... Nintendo se ha asegurado de testearlo todo para que ninguno goce de una ventaja muy obvia.

» manejo más clásico, nos movemos y cubrimos con los joysticks y, paralelamente, hay dos botones para lanzar cada brazo, uno para saltar y otro para esquivar, sin olvidar que también se puede activar un modo turbo cuando la barra correspondiente está llena. Bajo esa aparente sencillez (no hay que aprenderse ninguna combinación extraña de botones para ejecutar técnicas especiales), se oculta una profundidad táctica que ofrecerá infinidad de posibilidades.

En cuanto a *Splatoon 2*, el procedimiento del control por movimiento no tiene misterio. Como ya sucedió en Wii U, podremos apuntar usando el giroscopio, en lugar del joystick derecho, de forma similar a lo que ya se ha visto en *Zelda: Breath of the Wild*. Eso sí, en esta ocasión, al no haber una doble pantalla, se han tenido que hacer sacrificios de interfaz, como que no podamos ver el mapa de forma permanente.

Multijugador a múltiples bandas

Los juegos de Nintendo se han caracterizado siempre por tener grandes multijugadores locales, pero lo cierto es que la faceta online ha estado un tanto descuidada, en general, bien por no añadirla en muchos juegos o bien por usar servidores renqueantes. Ahí está el ejemplo de *Super Smash Bros* para Wii U, cuyo retardo hacía que fuera un tormento jugar. Sin embargo, con Switch, la compañía parece haber tomado un nuevo camino y, de hecho, a partir de otoño, empezará a cobrar por el servicio. Si eso contribuye a que las experiencias sean mejores, bienvenido sea, aunque haría falta un chat de voz que vaya más allá del "parche" que se ha anunciado para organizarlo





a través de una app para móviles... Aun así, *ARMS* y *Splatoon 2*, cuyo encanto radica, en buena medida, en su faceta multijugador, se van a beneficiar de que, en verano, el servicio aún será gratuito, como ya lo está haciendo *Mario Kart 8 Deluxe*. Así pues, el juego de lucha admitirá hasta cuatro jugadores, con combates de uno contra uno, dos contra dos o, incluso, todos contra todos, tanto online como en la misma consola, a pantalla partida. En ese sentido, y tomad nota de esto, habrá una beta gratuita los fines de semana del 27-28 de mayo y el 3-4 de junio, para garantizar el buen rendimiento de los servidores, igual que ya se hizo con *Splatoon 2*. Éste, por su parte, propondrá batallas de cuatro contra cuatro, bien online o bien en red local. Como gran novedad, habrá un modo cooperativo, llamado Salmon Run, en el que deberemos combatir a hordas de salmónidos mientras tratamos de hacernos con unos huevos. Además, Nintendo ya ha dicho que, como sucedió con la primera entrega, el juego se irá ampliando con expansiones gratuitas, en forma de mapas, armas y otros contenidos. Para alegría de todos, también se va a aplicar ese mismo modelo de negocio en *ARMS*, que se presta perfectamente a las ampliaciones progresivas de luchadores, escenarios y tipos de puños. Siendo una nueva IP, habría sido poco inteligente meter un pase de temporada o repetir la fórmula usada con los carísimos personajes extra de *Smash Bros*...

Ambos juegos estarán muy enfocados al online, pero eso no significa que se hayan olvidado los modos para un jugador. En el caso de *Splatoon 2*, volverá a haber campaña (la del primero está muy infrava- »

TINTA DE CALAMAR

La jugabilidad del primer *Splatoon* fue toda una sorpresa, con la dualidad de los inklings para andar como humanos y zambullirse en la tinta cual calamares, para recargar sus armas. Lo único que se ha hecho es añadir algunas armas nuevas, como unas pistolas dobles o la opción de hacer dos esquives consecutivos, so riesgo de "sobrecalentar" el sistema. El equipamiento será muy configurable y, además, habrá compatibilidad con los amiibo de la saga, a los que, el 21 de julio, se añadirán tres de nuevo cuño.

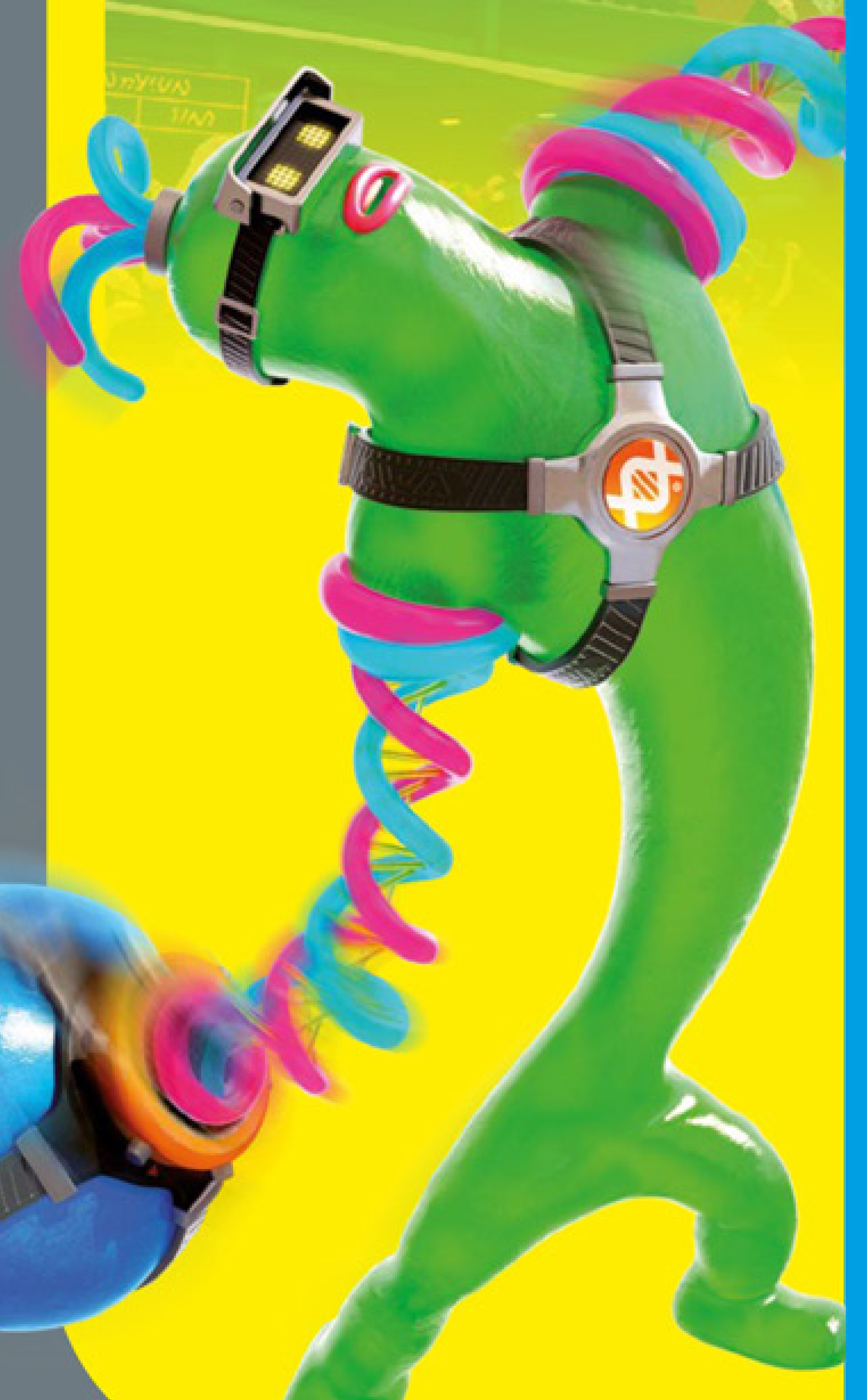




La cámara se situará siempre a nuestra espalda, para que podamos dirigir los puñetazos y darles efecto de la forma que más nos convenga.









RINGS LOCOS

Al margen de los combates al uso, *ARMS* ofrecerá un buen puñado de pruebas alternativas. Para empezar, habrá partidos de voleibol, en los que deberemos golpear una pelota-bomba. En segundo lugar, tendremos baloncesto, pero no habrá que encestar un balón, sino al rival, ejecutando agarres (si tiramos desde lejos, será triple). También habrá un tiro al blanco, con una galería de dianas que golpear. Finalmente, estarán "Los 100 adversarios", un modo horda en el que deberemos sobrevivir a oleadas de púgiles oscuros y, al mismo tiempo, procurar acabar en el menor tiempo posible.

» lorada), de modo que manejaremos a un inkling reclutado por las Calamarciñas Mar y Tina para luchar contra los octarianos, los pulpos que ya vimos en Wii U, y rescatar a los siluros. El tono será similar, con una genial combinación de disparos y plataformeo. Además, parece que habrá bastantes chanzas sobre la cultura japonesa, pues, en el primer vídeo mostrado, las Calamarciñas iban vestidas de geishas. En cuanto a *ARMS*, habrá un modo llamado Gran Premio, que vendrá a ser el típico arcade de todos los juegos de lucha, en el que nos enfrentaremos a los diez personajes del juego, con siete posibles niveles de dificultad. Asimismo, habrá varios submodos complementarios que abrazarán ideas de lo más estrambóticas: partidos de baloncesto, partidos de voleibol, una horda de cien enemigos y un tiro al blanco. Así, a medida que juguemos, obtendremos unas monedas que servirán para desbloquear nuevos puños y elementos de personalización. Por supuesto, esos modos también se podrán jugar con amigos.

Color puro y diseños desenfadados

Hay otro elemento que, indudablemente, sirve como nexo de unión entre *ARMS* y *Splatoon 2*, y no es otro que su estética. Se nota que los dos juegos están siendo desarrollados por los equipos internos de Nintendo, y más concretamente por los más jóvenes, a los que se les ha dado vía libre para romper convenciones y plantear fórmulas originales. Como podéis comprobar a lo largo de todo este reportaje, ambos apuestan por una gama cromática muy similar, con colores vivos y unos diseños muy simpáticos, favo-



Los salpicones de tinta volverán a presidir un apartado visual con mucha personalidad y que lucirá particularmente bien en el modo portátil. ¡Tomad cañamones, malditos!



recidos por la alta definición que permite Switch. En el caso del shooter, lo que encontramos es una continuación de lo que ya vimos en Wii U, pero con el factor añadido que supone poder contemplarlo en formato portátil. Es una delicia ver cómo los escenarios se embadurnan de tinta de todos los colores imaginables (amarillo, naranja, lila, verde). Toda la imaginería de la primera entrega vuelve, incluidos los octarianos o las Calamarciñas, pero, para los inklings, se han añadido nuevos diseños, que, además, se prestarán a cambios más notorios de peinado o de atuendo. Sin embargo, también habrá novedades, como los salmónidos y los potenciales jefes finales de la campaña, junto con los nuevos mapas online.

Por su parte, *ARMS*, que cuenta con la ventaja del factor sorpresa que ya no tiene su hermano mayor, basará su encanto en su decena de personajes, a cada cual más llamativo. Habrá una momia forzuda, una chica mecanizada, una mujer con fideos por brazos, un robot acompañado por un perro de hojalata, un ninja con cadenas, una chica cuyos tirabuzones capilares harán las veces de puños... Todos los brazos estarán hechos con materiales potencialmente extensibles, y habrá animaciones de todo tipo, incluida una que homenajeará al shoryuken de *Street Fighter*. También nos atraen mucho los escenarios, que no se limitarán a ser simples arenas estáticas, sino que contarán con diferentes planos y elementos móviles.

El verano suele ser una época baldía, pero Switch la va a aprovechar con un combo que nos dejará el ojo a la virulé y la ropa a prueba de Micolor, y sin excusa para llevarnos la consola allá donde vayamos. ■



LA CAZA DEL SALMÓN ROJO

La mayor novedad de *Splatoon 2* será la introducción de un modo cooperativo llamado Salmon Run, ideal para todos aquéllos que pasan de la sufrida vertiente competitiva. Podremos juntar fuerzas con tres amigos y enfrentarnos a hordas de salmónidos, una suerte de horrendos pescados que no nos pondrán las cosas nada fáciles, pues, si alguien cae, no se levantará por sí solo, sino que habrá que "resucitarlo" echándole tinta de calamar. El objetivo será agenciarse unos alevines dorados que habrá que llevar hasta un lugar seguro.



3DS

EL CISNE QUE SE RESISTE A CANTAR

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

Lanzada en marzo de 2011, Nintendo sigue reinventando su 3DS para demostrar que la portátil sigue más viva que nunca y que, cual cisne, aún está lejos de cantar...



Con el lanzamiento de Nintendo Switch, muchos daban ya por muerta a la familia 3DS, las veteranas portátiles de Nintendo que llevan con nosotros desde 2011. Total, ambas máquinas comparten un componente portátil y, puestos a elegir, ¿por qué no jugar en la mejor? Pero, lejos de esa simple y errónea creencia popular, 3DS está recibiendo grandes juegos exclusivos, sin olvidar que Nintendo tiene planes para seguir respaldando e insuflando vida a su portátil, no sólo en lo que resta de 2017, sino también en 2018, con juegos que aún no se han anunciado. En lo que va de 2017, sin contar con algunas joyas de la eShop, hemos podido disfrutar de *Dragon Quest VIII, Poochy & Yoshi's Woolly World, Dragon Ball Fusions, Mario Sports Superstars, Yo-Kai Watch 2* o *Fire Emblem Echoes: Shadows of Valentia*. No está mal para lo que llevamos de año, ¿verdad? No contenta con eso, la Gran N también va a lanzar un nuevo modelo New Nintendo 2DS XL, que viene a ocupar un lugar intermedio entre 2DS y New 3DS. Y hay más: la compañía prepara una nueva batería de juegos exclusivos entre los que habrá de todo, desde J-RPG a entrenadores mentales, con los que 3DS promete seguir dejándonos cientos de horas de diversión. ■

NEW NINTENDO 2DS XL

Sin previo aviso, por sorpresa, Nintendo ha anunciado un nuevo modelo de la familia 3DS, bautizado como New Nintendo 2DS XL, que llegará a las tiendas el 28 julio con un PVP de 149,99 € y en dos ediciones: una negra con los botones turquesa y otra blanca con los botones en tono anaranjado (la buena noticia es que ambas incluirán el cargador). ¿Y qué ofrecerán? Pues, básicamente, la potencia de una New Nintendo 3DS (es decir, será compatible con los juegos exclusivos de N3DS, como *Xenoblade Chronicles* o los de la consola virtual de Super Nintendo), pero condensada en un cuerpo distinto al de 2DS, con cierre tipo "concha" —es decir, las pantallas quedan protegidas— y con algunos cambios técnicos y estéticos. Así, la nueva portátil, al igual que 2DS, no será compatible con el modo 3D estereoscópico y carecerá de la función de ajuste de brillo automático. En el resto, serán idénticas... Por otra parte, desde el punto de vista cosmético, algunos componentes se han reubicado, como los altavoces (la tapa superior es muy fina y ahí no caben) o la ubicación de las ranuras para cartucho y tarjeta microSD, ahora protegidas por una tapa. Todo, con un acabado más desenfadado, capaz de gustar a todo tipo de públicos. ■



COMPARACIONES NADA ODIOSAS

Cerrada, N2DS XL es parecida en tamaño a N3DS XL, aunque un pelín menos gruesa y no tan ancha. El acabado, aunque resulta más "plastiquero" que el de N3DS, tiene detalles agradecidos, como la tapa rugosa. Eso sí, no es compatible con las carcasas intercambiables.





TAPA

Algo que pedía a gritos la familia N3DS: no tener que desatornillar la consola para poder sacar la microSD. Y, puestos a pedir, alguna forma de proteger el cartucho, que no estuviera a la vista para evitar que lo sacáramos accidentalmente. De las mejores ideas que ofrece N2DS XL...



ALTAVOCES, STYLUS Y LEDS DE NOTIFICACIÓN

Las alargadas incisiones de las esquinas son los altavoces (que suenan prácticamente como en los modelos actuales). El stylus sigue estando en la parte central, aunque el que incluye es más corto que el de N3DS. Los indicadores de batería, Wi-Fi y notificación están al lado.





VOLUMEN

Este pequeño control deslizante es el encargado de ajustar el volumen de los altavoces. No hay uno igual para el efecto 3D, porque no hay efecto 3D. El control transmite sensaciones "plasticosas". Es, quizá, lo que menos nos ha gustado.



CÁMARA FRONTAL

La cámara frontal, situada en N3DS en el marco superior, se ha movido a la bisagra de la consola. También desaparece el sensor infrarrojo que seguía el movimiento de nuestros ojos para el 3D superestable (y el autoajuste del brillo).



PARA SEGUIR ILUSIONADO CON 3DS EN 2017

Aunque en el E3 se anunciarán nuevos juegos, más los que lleguen a la eShop, estos diez nos hacen mantener la ilusión por la familia de consolas 3DS tan alta como el día de lanzamiento...





5 MONSTER HUNTER STORIES

La famosa saga de cacerías de monstruos tuvo un spin-off el año pasado, hasta ahora inédito fuera de Japón, que apostó por un enfoque más de J-RPG, con combates por turnos (y amiibo). Llegará a Europa en otoño de este mismo año.

6 KIRBY BLOWOUT BLAST

La simpática bola rosa cambiará un poco su estilo para protagonizar un juego de acción, en el que la principal mecánica será absorber a los enemigos para dispararlos y crear combos de bajas, para conseguir puntuaciones altas en cada nivel.

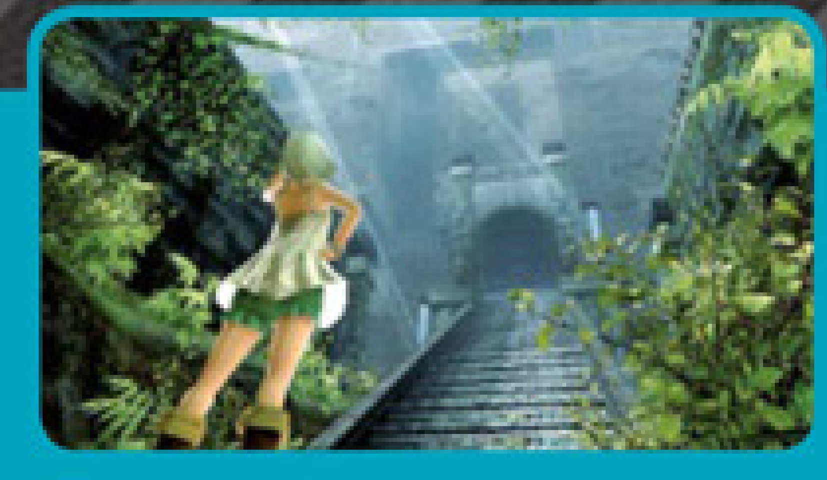
7 LAYTON'S MYSTERY JOURNEY

KATRIELLE AND THE MILLIONAIRE'S CONSPIRACY

La séptima aventura de la serie *Layton* presentará a una nueva protagonista, Katrielle, quien buscará a su padre desaparecido, el Profesor Hershel Layton, resolviendo todo tipo de nuevos puzles.

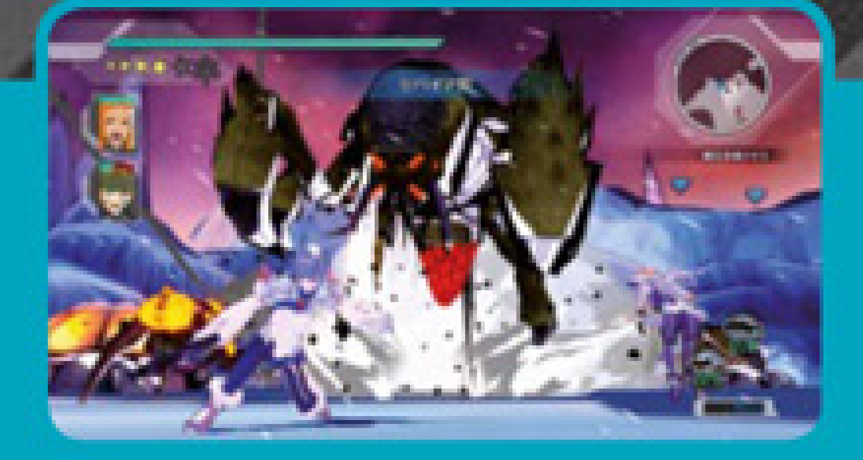
¿NOS LLEGARÁN **MÁS JOYAS DE JAPÓN?**

Brain Training Infernal ha abierto la puerta a que otros juegos "Japan only" lleguen aquí. Nos chiflaría ver éstos...



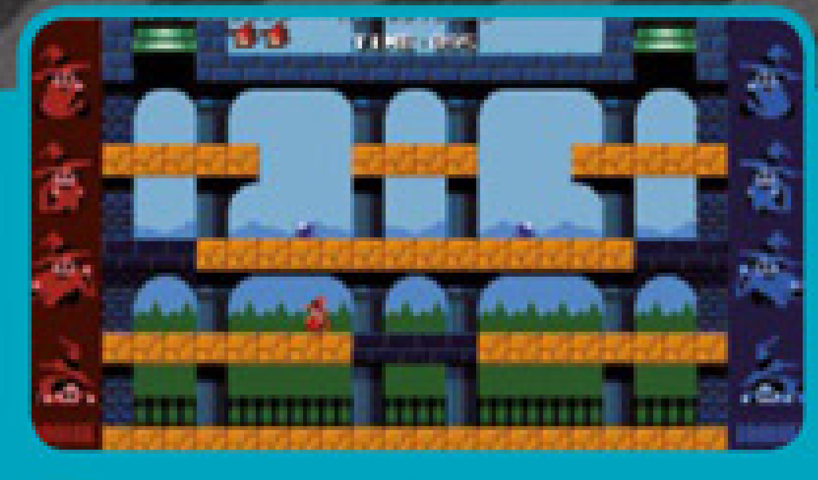
BEYOND THE LABYRINTH

Una desconocida joya de Konami, que traslada a un grupo de jugadores de MMO a un mundo distinto. Un dungeon crawler de TriAce que pinta de lujo.



E.X. TROOPERS

Capcom no lanzó este juego de acción inspirado en *Lost Planet*, con un importante componente multijugador, por tener mucho texto. Pero es muy bueno...



GAME CENTER CX3

En Europa, no hemos disfrutado de ningún *Game Center* (o *Retro Challenge*). Juegos que remiten al pasado, con títulos de corte retro con desafíos que superar.

1 HEY! PIKMIN

El astronauta Olimar protagonizará, el 28 de julio, una nueva aventura junto a los simpáticos Pikmin de colores. Pero no será una aventura al uso: sus niveles tendrán un desarrollo 2D con scroll lateral y serán algo más cortos que en anteriores ediciones. La clave aquí será, como siempre, utilizar los Pikmin de colores, según su habilidad (los rojos resisten el fuego; los amarillos, la electricidad y saltan más...) para derrotar a los enemigos, recoger tesoros o, por ejemplo, construir puentes improvisados. Llegará acompañado de un nuevo amiibo, y tendrá varios modos de juego y opciones adicionales.

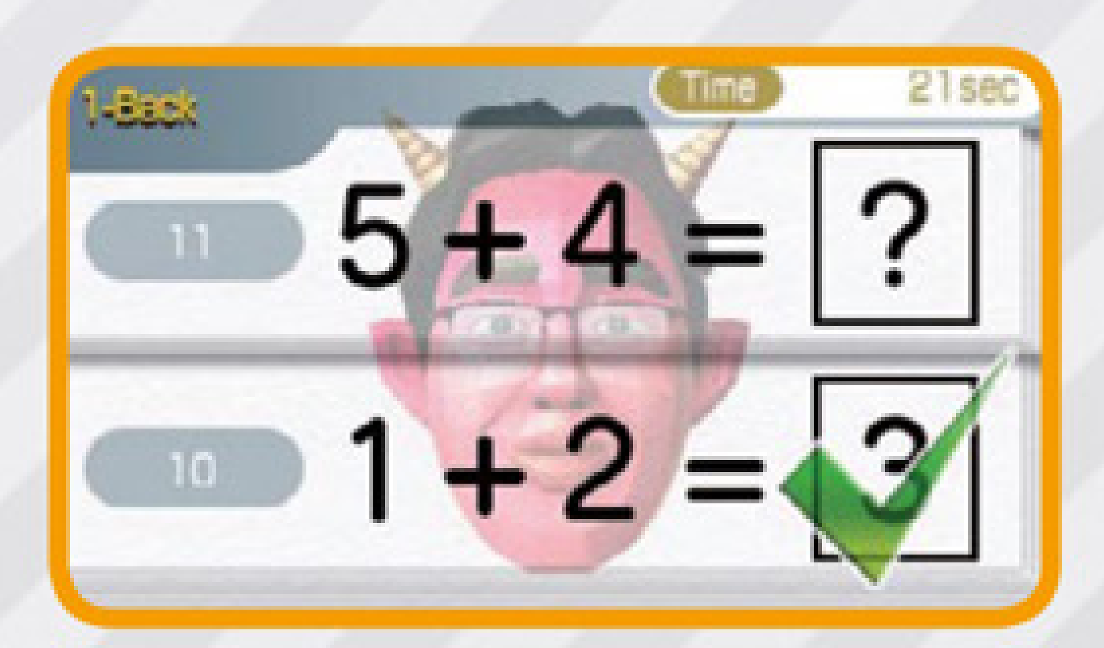


2 EVER OASIS

Koichi Ishii, un reputado diseñador que ha influido en series roleras como *Final Fantasy* o *Mana*, rubricará este soplo de aire fresco para el género, que nos invitará a erigir un oasis en un desértico mundo. Los combates serán de acción y habrá puzles en el entorno, personajes con los que experimentar, materiales para rapiñar...

3 MIITOPIA

El desenfadado RPG de Nintendo en la línea y humor de *Tomodachi Life* llegará a finales de 2017. Tendrá combates por turnos, enormes opciones de personalización, subidas de nivel a través de la comida, compatibilidad con las figuras amiibo...



4 BRAIN TRAINING INFERNAL DEL DR. KAWASHIMA

El entrenador mental de Nintendo "subirá" de nivel el 28 de julio, presentando dieciocho minijuegos y pruebas nuevas (de un total de treinta), con los que pondrá a prueba nuestra concentración.





8 CULDCEPT REVOLT

El 1 de septiembre, para celebrar el vigésimo aniversario de la serie *Culdcept*, llegará a Europa esta entrega, que debutó el año pasado en 3DS y que unifica las ideas de los juegos de tablero y de cartas de forma magistral (y con multijugador).

9 DRAGON QUEST XI

La nueva entrega de uno de los decanos del J-RPG se lanzará en julio en Japón, y no nos extrañaría que, a final de año, estuviera ya por aquí. Desde luego, tiene pinta de convertirse en uno de los mejores exponentes del género para la portátil.

10 THE SNACK WORLD

Tras *Yo-Kai*, Level-5 lanzará este año su nuevo proyecto "transmedia", que aglutinará juegos, series, etc. Será un nuevo RPG de acción, en el que las mazmorras se generarán aleatoriamente (algo que Level-5 domina con suma maestría).



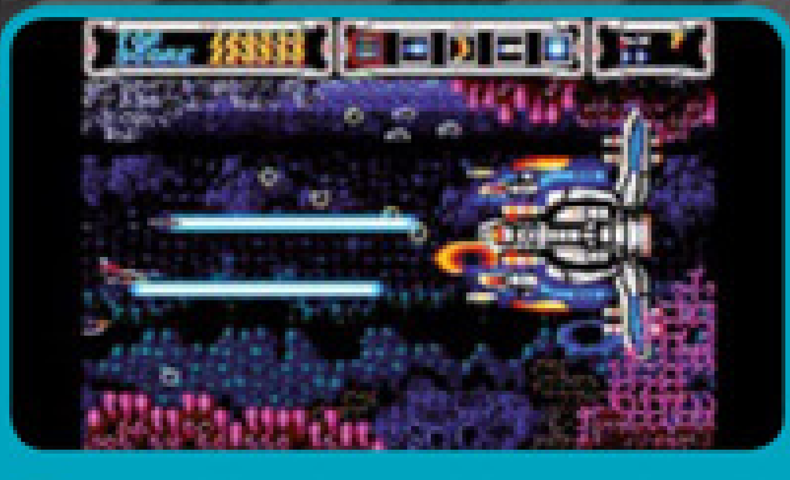
TAIKO NO TATSUJIN

La veterana saga de juegos musicales de Bandai, con tambores ceremoniales como protagonistas, ha tenido varias entregas exitosas. Alguna debería llegar.



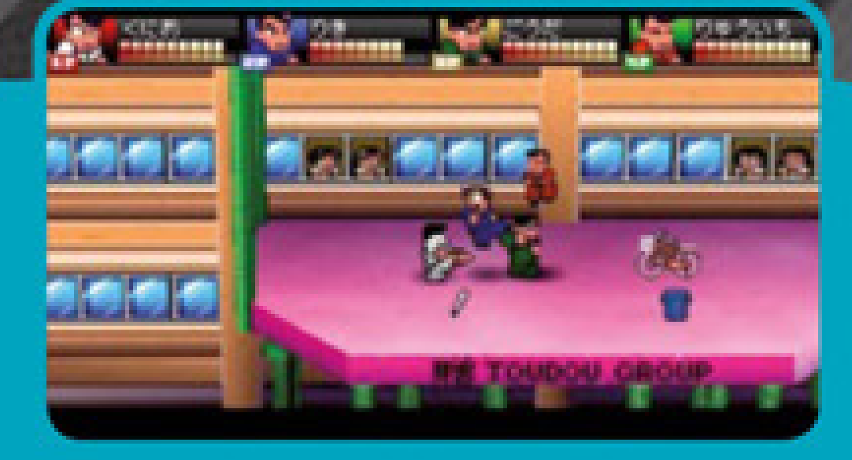
ZOO KEEPER 3D

Fue uno de los primeros y exitosos puzles de DS, que consistía en emparejar tres piezas iguales (con formas animales). En 3DS, nos quedamos sin él.



SEGA 3D CLASSICS VOL. 2 Y 3

También tienen papeletas los dos últimos recopilatorios de clásicos 3D de Sega, cada uno con juegos inéditos no disponibles "sueltos" en la eShop.



KUNIO KUN COLLECTION

El clásico beat'em up ha recibido un tratamiento de lujo en 3DS, con recopilatorios de toda la saga, versiones ambientadas en el Japón feudal... y más.



IN GAMING WE TRUST

GAMEPOLIS

V FESTIVAL DE VIDEOJUEGOS

MÁLAGA

EXPO · E-SPORTS · RETRO · CONFERENCIAS
COSPLAY · INDIE · CONCIERTOS · DESARROLLO
REALIDAD VIRTUAL · TORNEOS · YOUTUBERS

COMPRA TU ENTRADA ONLINE EN
WWW.GAMEPOLIS.ORG









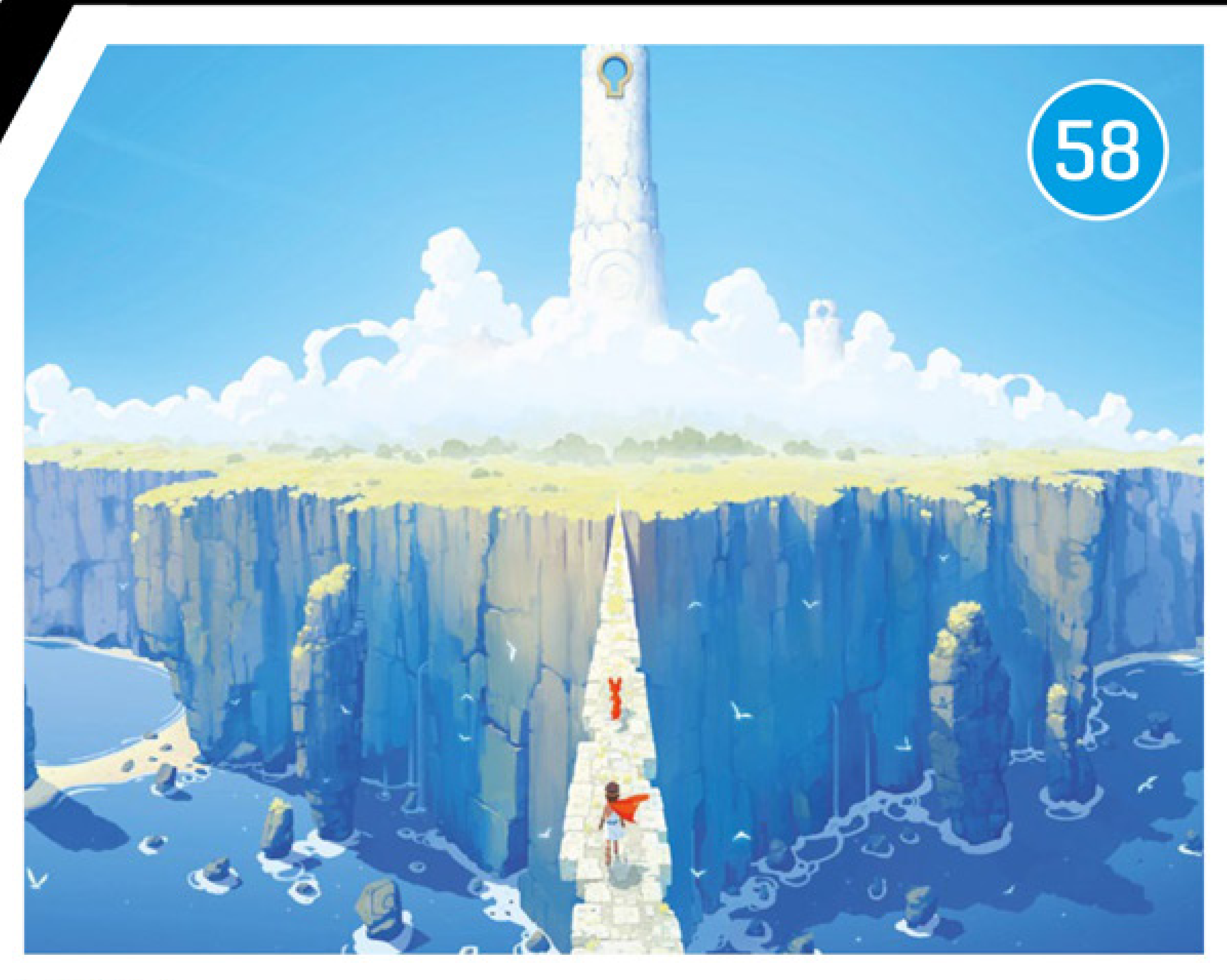




HOBBYCONSOLAS MEDIA PARTNER EN **GAMEPOLIS 2K17**

ANÁLISIS

Los mejores lanzamientos del mes, analizados y puntuados



RiME

Tras más de cuatro años de desarrollo, por fin podemos disfrutar de esta maravillosa aventura hecha en Madrid



INJUSTICE 2

Héroes y villanos DC protagonizan una nueva e interesante historia que da pie a un completísimo juego de lucha



VUESTRA OPINIÓN

Podéis dejarnos vuestros análisis en la web, o también hacérnoslos llegar a través de nuestras redes sociales:

www.facebook.com/hobbyconsolas @Hobby_Consolas

JUEGOS ANALIZADOS

CONTENIDOS DESCARGABLES

RiME

UNA OBRA DE ARTE QUE NACIÓ EN EL MEDITERRÁNEO

VERSIÓN ANALIZADA
Xbox One

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Tequila Works

DISTRIBUIDOR
Grey Box / Six Foot

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,95€
Digital: 34,99€

LANZAMIENTO
26 de mayo

CONTENIDO
7

Quizá porque mi niñez sigue jugando en tu playa y, escondido tras las cañas, duerme mi primer amor, llevo tu luz y tu olor por donde quiera que vaya. Y, amontonado en tu arena, guardo amor, juegos y penas". Fue lo que le cantó Joan Manuel Serrat al Mediterráneo. Ahora, Tequila Works coge el testigo y hace lo propio con su nueva aventura.

No es habitual empezar el análisis de un juego hablando de su música, pero la coincidencia ambiental y sentimental con la mítica tonadilla del cantautor catalán bien lo merece. *RiME* es muchas cosas, pero, sobre todo, es una banda sonora de ésas que no se olvidan. Las partituras para piano, violín o trombón alumbradas por David García Díaz quedarán para los anales del desarrollo indie, igual que el broche final, "La Canción del Mar", una nana cantada por Silvia Guillem Cofreces. Algo tendrían esas melodías para que Akira Yamaoka, compositor de *Silent Hill*, se animara incluso a poner su granito de arena en el proyecto.

Decimos con frecuencia que los videojuegos son arte, pero, cuando más patente queda, no es cuando una jugabilidad te hace divertirte como un niño, sino cuando su estética te inunda los sentidos. Ése es el caso de *RiME*, que logra algo muy difícil: contar una historia sin necesidad de usar ni una sola palabra y plasmarla mediante un apartado audiovisual que eriza el vello. El juego se apoya en cierta rutina psicológica, que no os vamos a destripar, obviamente, y la convierte en un desarrollo de niveles, en unos gráficos y en una música que llegan muy dentro. Puede que esto suene muy etéreo, pero es que *RiME* hay que experimentarlo para entender su idea de la belleza. Realmente, es incomprensible que Sony, que iba a tener el juego en exclusiva para PS4, dejara escapar el trabajo de Raúl Rubio y cía y haya acabado siendo multiplataforma. Mejor para todos: más gente podrá disfrutarlo.

Una botella en el mar

El protagonista del juego es un niño que ha naufragado en una isla y que debe buscar respuestas. Hasta ahí, podemos leer. Así, se trata de una aventura en tercera persona muy en la línea de dos obras de culto como *ICO* y *The Last Guardian*. Hay algunas secciones ligeramente abiertas, pero lo cierto es que estamos ante un juego lineal, con un desarrollo que se apoya, principalmente, en los puzles y el plataformeo. No hay un mapa que indique adonde ir, pero sí ciertas guías integradas en el mundo, como un zorro que corretea delante del niño de vez en cuando o algunas columnas de luz.

Los rompecabezas son la piedra angular y nos han dejado un gran sabor de boca. El protagonista no tiene que luchar contra nada, así que "sólo" hay que observar los entornos, en busca de soluciones que permitan abrir nuevas veredas. Por lo general, se trata de mover bloques y jugar con la luz y las sombras que proyectan tanto el sol como algunos artefactos ancestrales. Por ejemplo, en uno, hay que colocar una caja de tal manera que genere tres sombras simultáneas que activen otros tantos interruptores. En otro, hay »

RIME CUENTA UNA GRAN HISTORIA SIN USAR NI UNA PALABRA, PONIENDO LA ESTÉTICA AUDIOVISUAL A SU SERVICIO


Tequila Works ha dibujado un verdadero lienzo en movimiento, juntando a Joaquín Sorolla, Giorgio de Chirico y Fumito Ueda bajo un barniz digno de *Zelda: Wind Waker*.


RiME no sólo es un juego precioso: la estética, que va cambiando, es un delicioso reflejo del trasfondo argumental y, a la vez, da pie a determinadas mecánicas jugables.



Si no os enamoráis del achuchable zorrito que nos guía durante muchos momentos de *RiME*, es que no tenéis vergüenza ni la conocéis.



LO MEJOR

La banda sonora es de lo mejor de esta generación. La estética no sólo entra por los ojos, sino que está al servicio de la historia y de la jugabilidad. Tiene edición física. El revelador desenlace.

LO PEOR

El plataformeo se siente un tanto desaprovechado. Hay algunas caídas de la tasa de imágenes, aunque no son críticas. Que la versión para Switch no salga hasta el verano.



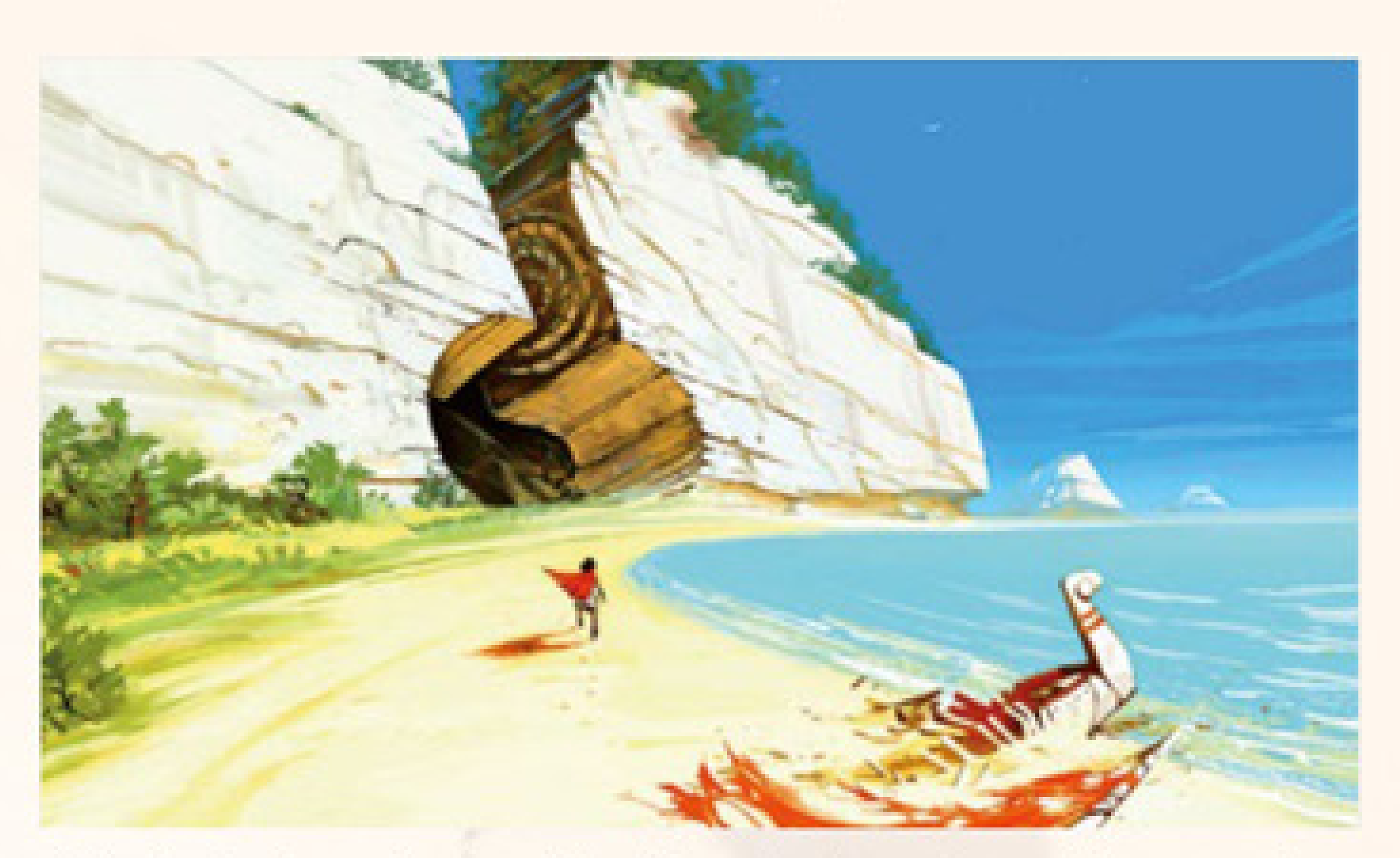
Los escenarios son más o menos variados. La isla no se limita a playas o acantilados al lado del mar, sino que hay partes desérticas, lagos, laberintos, bosquecillos...



Casi todos los recursos visuales tienen un significado en *RiME*. Este incesante aguacero no es un mero atrezo: está puesto ahí con un fin.



Los guardianes recuerdan, en cierta medida, a las bestias de *Shadow of the Colossus*. Gracias a sus animaciones, transmiten sentimiento.



Hay bastantes coleccionables (atuendos, juguetes, emblemas, partes de una canción de cuna) y una galería con geniales artes conceptuales.

» que hacer que un jabalí destroce unas zarzas atrayéndolo con comida. Por supuesto, para poder progresar, hay que hacer uso de habilidades de funambulista, saltando algunos precipicios y trepando por diversas estructuras, aunque nos habría gustado que hubiera algo más de desafío. De hecho, si morimos, reapareceremos al instante en el mismo sitio, sin que apenas haya tiempo de carga. El control es muy minimalista y no hay apenas comandos que ejecutar, pero, aun así, el desarrollo resulta muy entretenido, pues está sazonado con búsquedas de llaves, buceo, el ataque de un águila, exploración en un laberinto... Además, están los guardianes, unos seres mecánicos y patilargos con los que interactuamos en algunas secciones. Llegar al final conlleva entre seis y siete horas, una cifra correcta para un juego indie que, además, se ha puesto a la venta en formato físico, por 30 euros. Además, hay un buen número de elementos coleccionables que invitan a dar una segunda pasada: seis atuendos, siete juguetes, una veintena de emblemas, seis partes de una canción de cuna y ocho cerraduras.

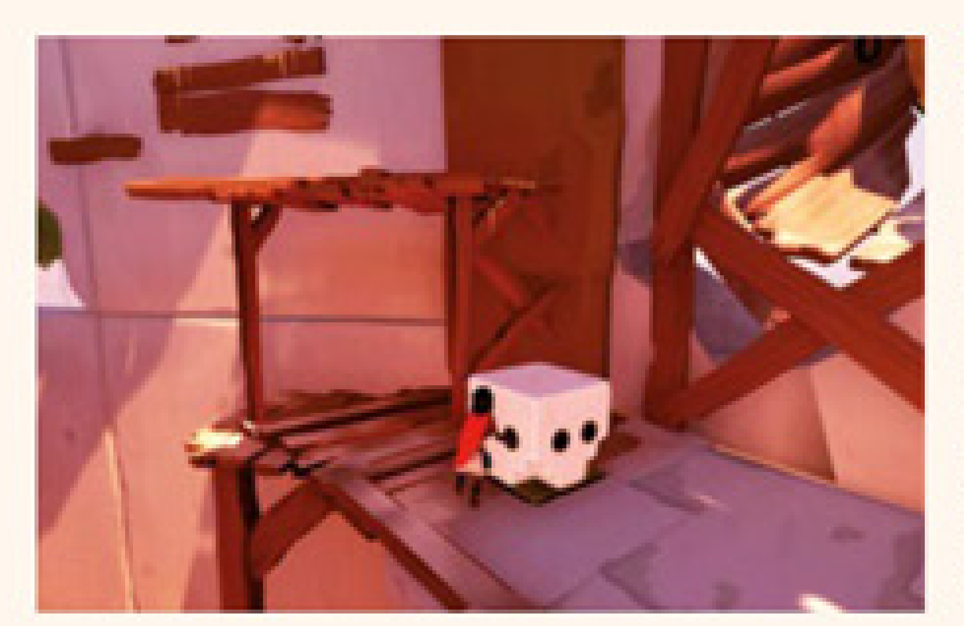
Llueve y hace sol

Volviendo a la faceta estética, *RiME* es un juego tan bello como el Mediterráneo. No en vano, Tequila Works se ha

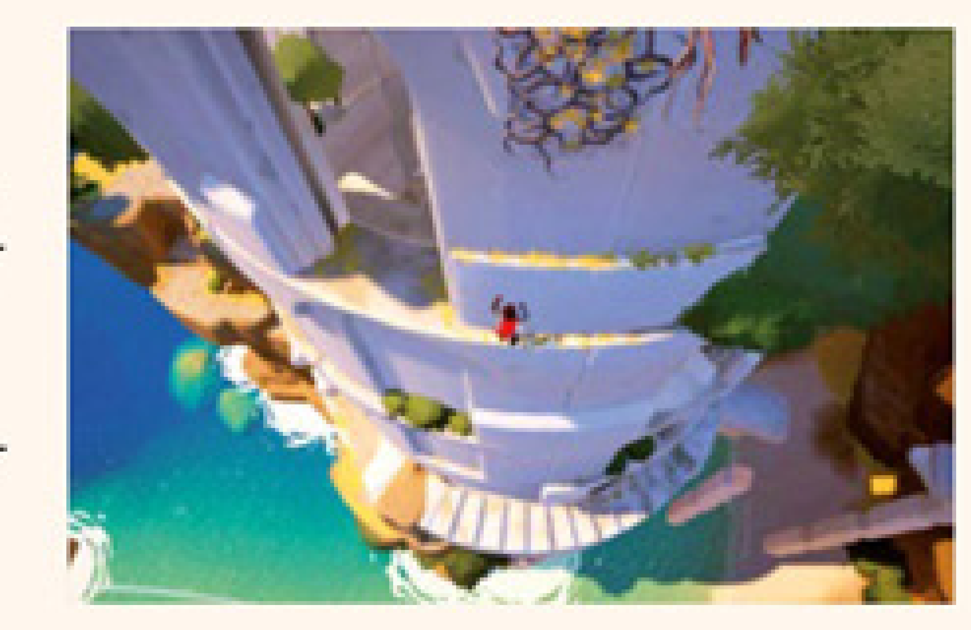
ES UN JUEGO TAN BELLO COMO EL MAR MEDITERRÁNEO, CON INFLUENCIAS DE SOROLLA, DE CHIRICO O WIND WAKER

CHUPITOS CON REGUSTO A TEAM ICO

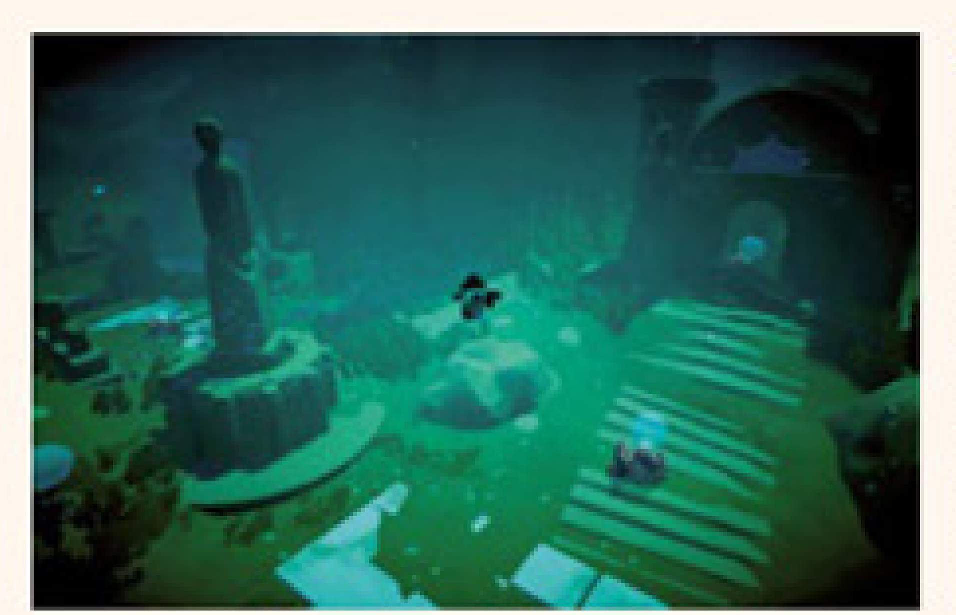
En lo jugable, RiME es muy minimalista y recuerda, en buena medida, a ICO y The Last Guardian, dos juegos que se podrían considerar sus almas gemelas. Indudablemente, Tequila Works ha brindado por la obra de Fumito Ueda, y eso nos encanta.



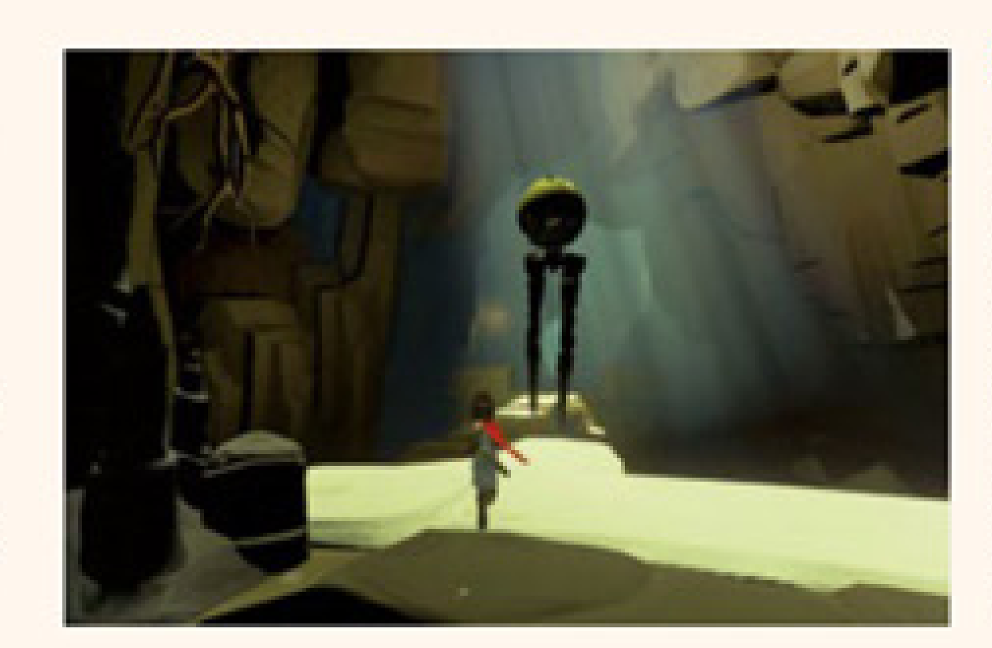
Los puzles son lo mejor de la aventura. Por lo general, se basan en mover bloques, pero también juegan con elementos como la dicotomía entre luces y sombras. Suelen ser fáciles de superar, pero hay un par que obligan a analizar bien el entorno.



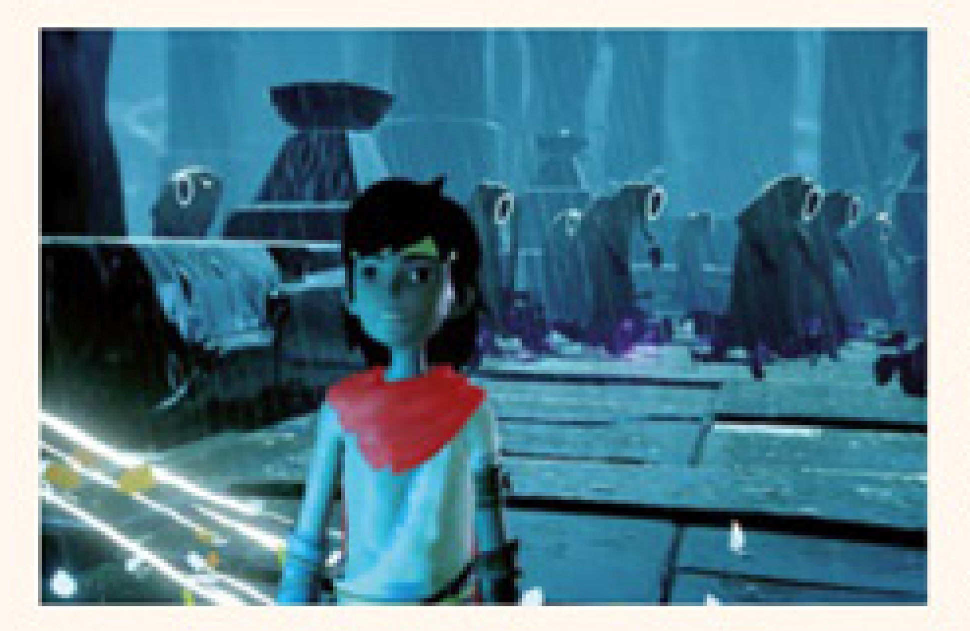
El plataformeo se divide en dos planos. Por un lado, hay escalada por cornisas, facilitada por unas sutiles guías de colores en los puntos de agarre; por otro, hay saltos "manuales" entre dos puntos, aunque es algo que se siente un poco desaprovechado.



El buceo cobra protagonismo en una de las secciones centrales de la aventura. El niño puede sumergirse a gran profundidad, pero hay que cuidarse de coger oxígeno en las burbujas que hay situadas en el fondo del mar, matarile, rile, rile.



El avance es lineal, de modo que el juego se divide en cinco áreas independientes entre sí. A veces, hay cierta sensación de libertad, pero lo cierto es que siempre está muy claro adonde hay que ir, ya sea gracias al zorro o a ciertas guías lumínicas.



Apenas hay enemigos, más allá de un águila que intenta convertirnos en su cena en una sección de ritmo acelerado y en la que lo único que podemos hacer es huir y resguardarnos bajo techo. Ahora bien, ¿quiénes serán esas sombras encapuchadas?



No hay diálogos, por lo que la narrativa se apoya en la imagen. Eso sí, el chico puede emitir un grito que, de hecho, hay que usar continuamente para poder activar ciertos mecanismos ancestrales. Lo que sí tiene voz es la canción de los créditos.

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

inspirado en la obra de Joaquín Sorolla, el artista valenciano que tantas veces pintó el mar de su tierra a luz limpia. Más notoria aún es, seguramente, la influencia del pintor greco-italiano Giorgio de Chirico, cuyas representaciones arquitectónicas y sus sombras, a las que ya homenajeó la portada de *ICO* en su día también, son parte esencial de la paleta de colores. Cabría añadir una tercera fuente de inspiración, y no es otra que *The Legend of Zelda: Wind Waker*, cuyo colorido cel shading fue también una oda al mar. Al margen de eso, a *RiME*, como ya hemos dicho, hay que reconocerle un mérito: la estética va evolucionando con cada capítulo para ponerse al servicio de lo que se quiere contar y de la propia jugabilidad. Así, vemos playas soleadas, torres que parecen agujas de nácar o fuentes mágicas, pero también zonas desérticas, un lago o lúgubres pasadizos. Los diseñadores de Tequila han sabido adaptar muy bien el motor Unreal a la iluminación del juego, que lo mismo te deslumbra con un sol radiante que te entristece con un tono ocre o te pone bajo la tormenta con tonos grises o azules. Los vaivenes cromáticos están al servicio de la historia, en la que hasta la capa roja del niño tiene un significado. Mención especial merecen también el pequeño zorro que nos guía en algunos momentos y los guardianes mecánicos, que tienen tanta vida que hasta generan empatía. La tasa de imágenes por segundo renquea en ocasiones, pero no es nada grave, por si los quisquillosos de la materia se lo preguntan...

Volviendo al sonido, *RiME* no tiene voces, pero su banda sonora bien merece pagar el sobrecoste que tiene la edición coleccionista que la incluye. Sus melancólicas melodías son música para los oídos, y la canción que preside los créditos, cantada en castellano, es una auténtica maravilla. Además, se han recreado muy bien los sonidos de la naturaleza, como el graznido de las gaviotas o el ruido de las olas.

Una alegoría que llega dentro

Desde que se presentara hace casi cuatro años, se intuía que *RiME* tenía algo especial, y así es. Es una preciosa alegoría que Tequila Works ha lanzado al mar Mediterráneo en una botella y que sólo espera ser recogida en la orilla.



OPINIÓN

Tequila Works ha sacado del fondo de su mar una bellísima aventura. Es una alegoría de la vida, con una estética que está puesta al servicio del argumento y de la jugabilidad de una manera soberbia, con una banda sonora que reverberará en nuestros oídos durante mucho tiempo, como el mar en una caracola.

91

VUESTRA OPINIÓN

WEB Rafolsky

“La música es maravillosa, y los entornos me recuerdan a los de Zelda, preciosos y detallados. El movimiento del niño es fantástico y evoca a juegos como ICO, aun siendo distinto, lo que lo hace irresistible. Compra asegurada.”

WEB wicky_507

“Tenía reservada la edición física con mapa desde hace meses para PS4, pero la he cambiado hoy por la coleccionista.”

Injustice 2

MAMPORROS EN TIERRAS INFINITAS

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Lucha

DESARROLLADOR
NetherRealm

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES
1-2

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 69,99 €
Digital: 69,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Resulta particularmente duro destacar en un género tan saturado y desgastado como el de la lucha, pero los artesanos de NetherRealm han conseguido llevarla a su terreno desde que nos presentaron el reseteo de *Mortal Kombat*.

Con esa base, llegó el primer *Injustice*, que causó muy buena impresión entre los fans, algo que, sospechamos, se va a repetir con esta secuela. Su historia continúa donde acabó la anterior, con Batman intentando reconstruir la sociedad después del caos desatado por Superman. Ahora, una nueva liga de villanos, comandada por Gorilla Grodd, supone la antesala de una terrible invasión a manos del alienígena Brainiac. Con esta nueva crisis en marcha, el argumento gira en torno al concepto de la ética de Batman y el nuevo papel de Supergirl como heredera de la filosofía de Krypton.

Para la ocasión, contamos con veintiocho personajes, entre los que repiten clásicos como los propios Batman y Superman, Harley Quinn o Green Lantern, pero también hay jugosas incorporaciones, como Hiedra Venenosa, Espantapájaros o La Cosa del Pantano. Eso sí, hay personajes muy chulos de la primera entrega que se quedan fuera, como Doomsday o Solomon Grundy. Uno de los personajes, el propio Brainiac, se desbloquea al superar el modo Historia, y los que reservaron el juego se llevan también a Darkseid (el resto puede adquirirlo en la tienda online).


La oferta de modos de juego busca contentar tanto a los que quieran dar caña online como a los que disfruten de las partidas en solitario. Así, tenemos un modo Historia que consta de 76 combates, aunque basta con unos 50 para superarlo. El resto es accesible a través de momentos clave en los que hemos de decidir con quién pelear y, por tanto, ramificar la trama. Todo ello, aderezado con espectaculares secuencias de vídeo que relacionan argumentalmente a todos los personajes. ¡Tiene mérito el "encaje de bolillos" que han llevado a cabo para conectar a todos!

La otra gran oferta para un jugador es el modo Multiverso, que pasa a sustituir a los laboratorios STAR del primer *Injustice*. En él, se nos presentan planetas Tierra alternativos. Cada uno de ellos tiene varias cadenas de retos, las cuales suelen tener algún elemento común que altera el combate: suelo electrificado, apagones de luz, ítems de salud que caen de vez en cuando... Tanto las cadenas como los retos tienen una dificultad y un nivel recomendado para el usuario. Al superarlos, obtendremos recompensas en función de la dificultad y las tareas que hayamos cumplido. Lo interesante es que todas estas Tierras alternativas tienen una fecha de caducidad (pueden ser minutos o días), tras la cual serán sustituidas por otras.

Colegas de injusticia

Por supuesto, también tenemos la posibilidad de liarnos a meta-galletas con otros usuarios. En modo local, tenemos un versus al uso y un modo torneo, pero es en el online donde podemos sacar más jugo. Por un lado, podemos crear gremios, grupos de usuarios que colaboren dentro del Multiverso para supe- »

LA FÓRMULA DEL PRIMER TÍTULO SE MANTIENE, CON LIGEROS RETOQUES QUE HACEN DE ESTA SECUELA UN COMPLETO Y ESPECTACULAR JUEGO




REGALO POR COMPRA GAME
Hazte con la edición Ultimate, que incluye contenido extra físico y digital, y llévate, con tu reserva, una baraja de cartas exclusiva.
*Promoción limitada a 1.000 unidades.

La cámara se luce durante los momentos más contundentes. ¡Ese puñetazo va a doler!

LO MEJOR

La espectacularidad de los combates, gracias, sobre todo, al apartado técnico. Hace mucha justicia a los héroes de DC. Su oferta es equilibrada en multijugador y en solitario.

LO PEOR

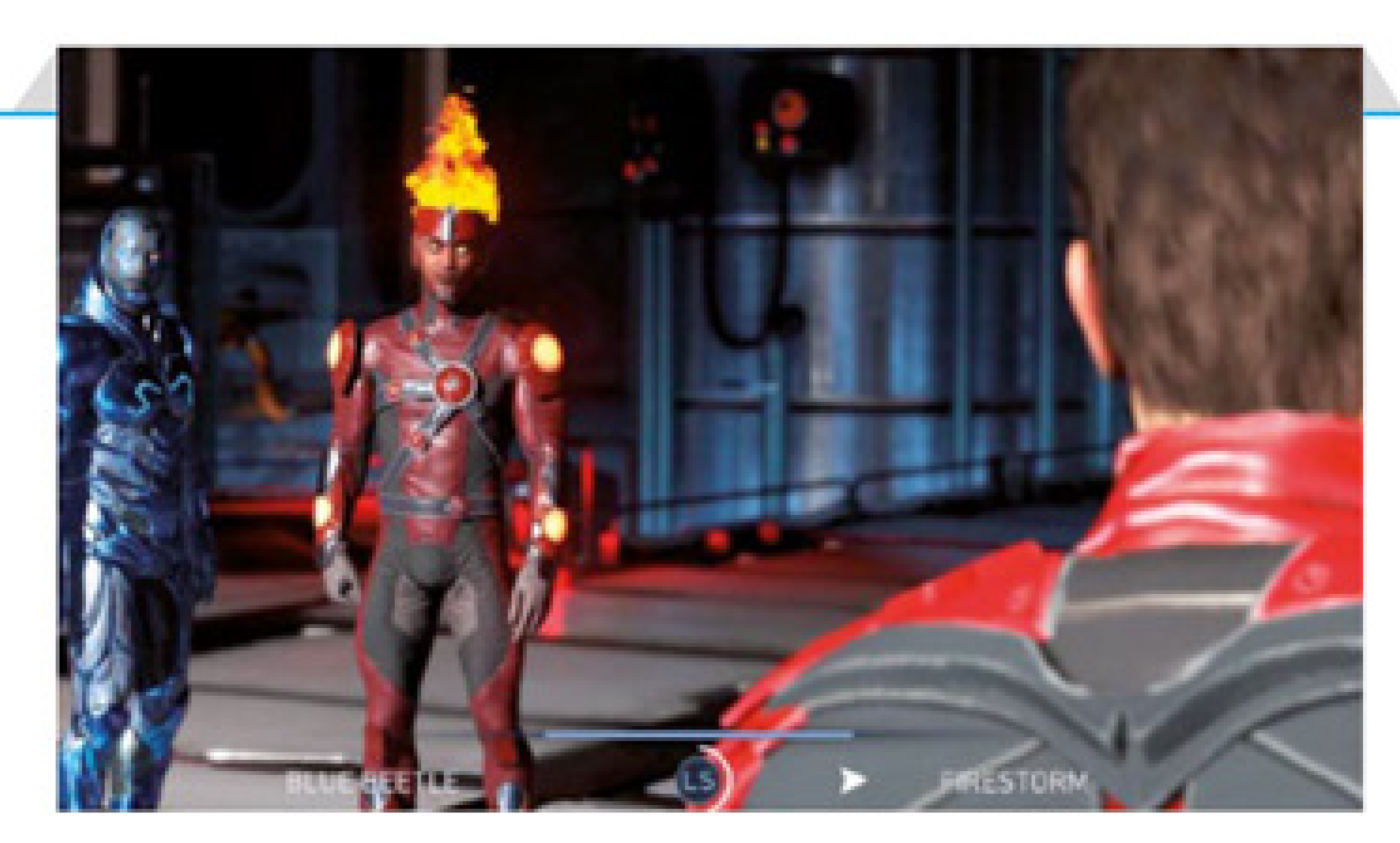
Que falten personajes del juego previo y que se dejen fuera luchadores para cobrarlos aparte como DLC. El sistema económico del juego es innecesariamente farragoso.



El daño que generemos a los rivales dependerá mucho del nivel de nuestro personaje. Hay que hacerlos combatir mucho para que suban y mejoren sus estadísticas.



El plantel de luchadores incluye personajes muy populares, como Green Arrow, frente a otros más "insiders". ¿Conocéis a Doctor Destino?



En algunos momentos de la historia, podemos elegir entre dos luchadores para continuar. Ver todas las vertientes desbloquea otro final.



El juego sólo tiene voces en inglés (se pueden poner en español latino cambiando la región de la consola) y subtítulos en castellano.

» rar retos especiales, los cuales tienen sus propias recompensas. Pueden colaborar por turnos en los combates o, incluso, lanzar algunos ataques de ayuda en plena lucha. Para el online, también tenemos el simulador de combate IA, que permite "mandar" a nuestro grupo de luchadores para que pelee contra el de otros usuarios, de modo que todos ellos son controlados por la consola. Es una forma rápida e instructiva de acumular puntos de experiencia.

Así, podemos hacer que los héroes suban de nivel y, por tanto, aumenten sus estadísticas de ataque o defensa, como si fuera un juego de rol. La versatilidad de este aspecto crece gracias al nuevo Gear System, mediante el cual podemos intercambiar las piezas de la "armadura" de cada personaje (se cambian cabeza, brazos, piernas, pecho y un complemento), lo cual altera su aspecto y estadísticas e, incluso, puede añadir efectos extra (como más resistencia a algún tipo de ataque, nuevos golpes, etc.). Algunas piezas se obtienen al superar combates, pero, sobre todo, hemos de invertir el dinero ganado en Cajas Madre, que, de forma aleatoria, nos proporcionan nuevas piezas. Hasta existen sets que, equipados por completo, convierten a nuestro luchador en otro (Super Girl pasa a ser Power Girl, por ejemplo), si bien eso sólo afec-

PROPONE MÁS FLEXIBILIDAD EN EL DESARROLLO DE LOS COMBATES Y EN LA PERSONALIZACIÓN DE LOS HÉROES

COMBATES QUE LEVANTAN EL VUELO

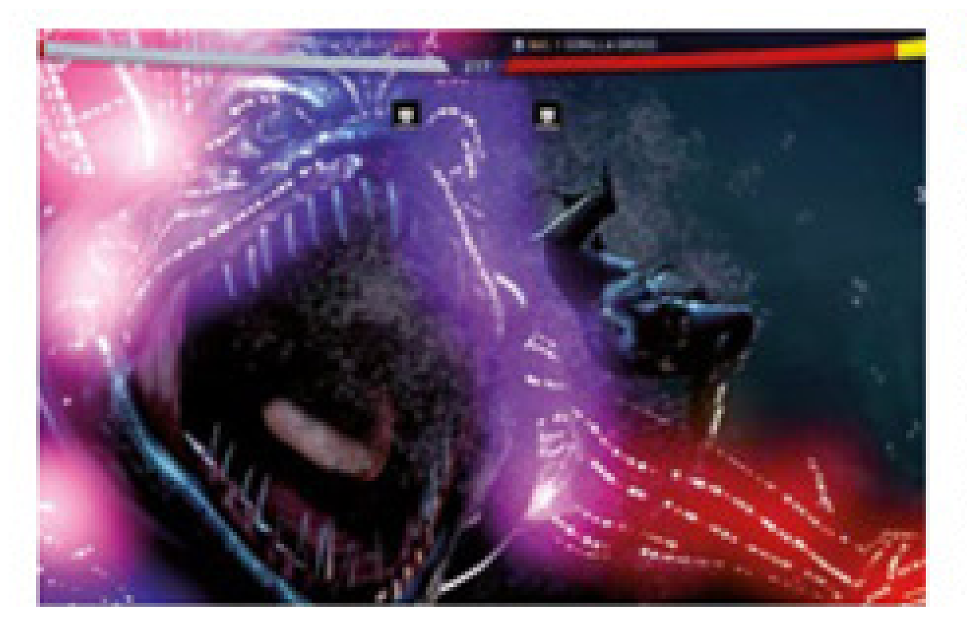
Injustice 2 propone más flexibilidad de combos que la primera parte, pero hay muchos otros truquillos que conviene dominar desde el principio para obtener verdadera ventaja. Combina tus golpes simples y ataques especiales con todo esto:



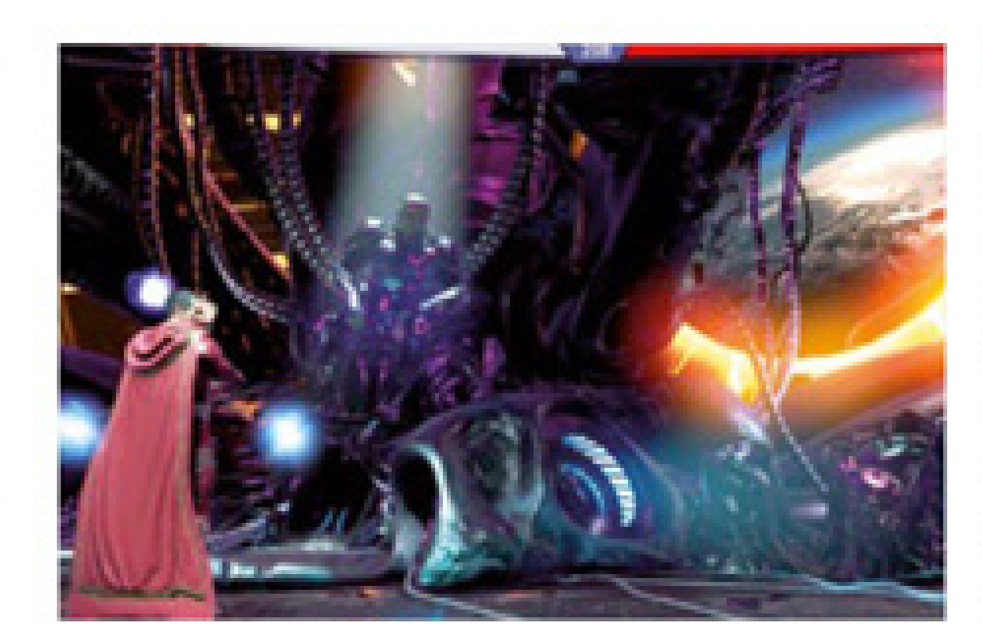
Los superataques se pueden activar cuando tenemos la barra de energía a tope. Casi todos sirven a media distancia y pueden restar hasta media barra de salud, según nuestro nivel. Es una pena que los personajes sólo tengan uno disponible.



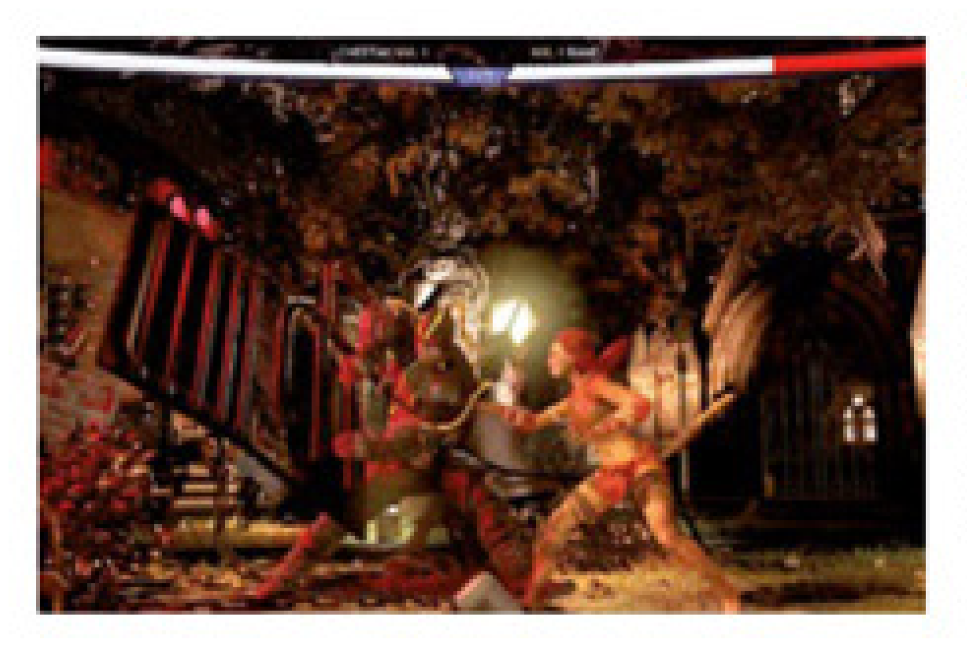
Los choques se pueden activar cuando queda poca salud y nos atacan con un combo. Hemos de decidir cuántos segmentos de la barra de energía apostamos. Quien apueste más, gana. El defensor recupera salud y el atacante daña más.



Las transiciones del escenario no están disponibles en todos los rings, pero mola contar con ellas. Al pulsar detrás y X en la parte correcta, se activa una secuencia de transición tan bruta como ésta y pasamos a un escenario totalmente distinto.



Los movimientos únicos se activan pulsando círculo y pueden ser trucos defensivos o pequeños ataques especiales. Una vez utilizados, lo normal es que tarden en regenerarse un poco, pero, por ejemplo, Supergirl los tiene disponibles siempre.



La interacción con los escenarios es tanto o más común que antes. Al pulsar un gatillo en la zona justa, podemos impulsarnos, usar un objeto como arma arrojadiza o lanzar al rival contra él, según toque. El movimiento depende del personaje.



Las presas también son muy sencillas de ejecutar (basta con pulsar un gatillo) y son muy útiles para coger desprevenido al rival. No gastan energía y roban una razonable cantidad de salud. De propina, muestran nuevos ángulos de cámara.

ta a su aspecto y sus voces. El Gear System da una gran versatilidad a la personalización de los luchadores, y el "coleccionismo" de las piezas os robará muchas horas. Eso sí, hay diferentes monedas dentro del juego de cara a adquirir esas mejoras, lo cual resulta innecesariamente enrevesado. ¿No bastaba con un solo tipo? Por cierto, en los duelos online, podemos optar por anular las ventajas del Gear System, por si queremos un combate más igualado.

Impacta como un batarang

Una vez en faena, no cabe duda de que los chicos de NetherRealm han redoblado el espectáculo. Por un lado, el sistema de lucha es algo más técnico, con la posibilidad de fintar y cancelar combos a costa de sacrificar algo de la barra de energía. Por supuesto, los choques (esas secuencias en las que los dos luchadores se encaran y "apostamos" parte de nuestra barra para ganar) siguen ahí, así como los devastadores superataques, capaces de robar hasta media barra de salud. Éstos, por cierto, se han renovado para los luchadores antiguos. Todo esto se ve potenciado por un apartado gráfico de los que quitan el hipo. Esta vez, el estilo de los personajes es menos caricaturesco y, para ello, se han escaneado en 3D rostros y expresiones de actores reales. El resultado es brutal, sobre todo durante los superataques o las escenas introductorias. ¡Da gusto ver a Harley Quinn haciendo sus habituales muecas! Ah, si podéis, probad el HDR con PS4 Pro y notaréis la diferencia. Sumad espectaculares efectos de partículas y explosiones, o escenarios plagados de interacciones y objetos destructibles, y tendréis uno de los juegos de lucha más espectaculares jamás creados.

No todo es perfecto: el equilibrio entre luchadores podría repasarse (algunos tienen golpes demasiado contundentes, que se pueden ejecutar en cualquier momento) y es cierto que no resulta tan profundo de cara al usuario experto, pero proporciona combates fluidos y espectáculo del bueno, a la vez que dota a sus personajes de una personalidad única y atractiva. Por una vez, no sólo querrás convertirte en Batman, sino también en el resto de personajes. Bueno, no nos engañemos: al final, jugaremos más con Batman... ■



OPINIÓN

Por **Daniel Quesada** @Tycho_fan

Los amantes de la lucha agradecemos un juego tan espectacular y equilibrado en su oferta. ¡Por fin se escucha a quien busca pelear en solitario! Lo más destacable es su brutal apartado técnico, que os hará gozar de combates muy espectaculares. Sólo le falta un pelín más de variedad en los modos y los ataques.

90

VUESTRA OPINIÓN

WEB Doraemon99

“Una pena la política de DLC de estos tíos. Esperaré a una edición completa y bajada de precio, pero lo pillaré seguro.”

Santi Cavazza

“No me gusta nada, pero nada, nada, la cara que han puesto a Wonder Woman en Injustice 2. ¡Eso sí, el rostro de Hiedra Venenosa lo han clavado!”

Las promesas de amistad de Alm y Celica son puestas a prueba, al convertirse en rivales en una guerra sin cuartel.



Fire Emblem Echoes Shadows of Valentia

LA GUERRA MÁS ÉPICA DE LA SAGA FIRE EMBLEM

VERSIÓN ANALIZADA 3DS

GÉNERO Estrategia / Rol

DESARROLLADOR Nintendo

DISTRIBUIDOR Intelligent Systems

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS Castellano

IDIOMA VOCES Inglés

FORMATO / PRECIO Físico: 44,99 € Digital: 44,99 €

LANZAMIENTO Ya disponible

CONTENIDO 7

Lo ocurrido en el pasado marca nuestro destino, como en el caso de Alm y Celica, dos amigos de la infancia ahora enfrentados en una guerra cruenta. Pero el pasado también define este *FE*, que adapta de forma brillante un juego de 1992, trayendo de vuelta las razones que hicieron de él un clásico.

En el mundo de los juegos de rol, las historias se suelen definir en términos de "buenos y malos", pero *Fire Emblem* es una saga que, gracias a unos rasgos propios, suele evitar estos tópicos. Y este título es la mejor demostración: en *Echoes*, conocemos la historia de Alm y Celica, amigos desde la niñez, pero que se ven separados al estallar la guerra entre los reinos de Rigel y Zofia. Años después, estos jóvenes son ahora rivales, cada uno al frente de su respectivo ejército. Las vidas de Alm y Celica son el eje fundamental del juego, que nos muestra el conflicto desde ambos puntos de vista, sin decantarse por ningún bando. De este modo, se implica al jugador, haciendo que nos importen ambos protagonistas y haciendo nuestras sus dramáticas vivencias.

Guerreros y estrategas

Shadows of Valentia es, en apariencia, un remake de *Fire Emblem: Gaiden*, aparecido en Famicom en 1992; pero, en realidad, estamos ante un título con entidad propia, que toma las bases del cartucho original. La cruenta guerra entre Rigel y Zofia es el "lienzo" sobre el que se desarrolla el juego, que nos muestra al detalle todas las intrigas, sorpresas y traiciones propias del género, aunque con un toque más oscuro y elaborado. Y con un tono más adulto, muy de agradecer: el juego no tiene problemas en normalizar conductas que otros títulos censuran, como puede ser la homosexualidad de Leon, uno de los personajes.

El de *Echoes* es un conflicto a gran escala, como sus batallas por turnos. Los combates siguen el esquema clásico por turnos de la saga, pero son desafiantes y duros, sobre todo si hemos elegido la opción de "muerte per-

LA GUERRA QUE ARTICULA EL JUEGO NOS ES MOSTRADA SIN CAER EN MANIQUEÍSMOS DE "BUENOS Y MALOS"


Los hechizos se desbloquean al acumular experiencia con nuestros soldados. Pero atención: se deben usar con prudencia, ya que consumen la vitalidad del personaje.

Las mazmorras se exploran en tercera persona, y están plagadas de tesoros (¡y enemigos!).



LO MEJOR

Su argumento está a la altura de la saga, con un tono más adulto y oscuro. Es duro, pero desafiante. Hay grandes novedades, en particular la Rueda de Mila y la posibilidad de explorar mazmorras.

LO PEOR

Algunos aspectos lineales (del juego original) se mantienen en este remake. Menos interacción entre personajes. Los cambios no gustarán a todos los fans de la saga. Las áreas "point and click".


El juego cuenta con cinemáticas y secuencias de animación a cargo del célebre Studio Khara ("Evangelion").



La traducción de los textos es sensacional, y nos permite disfrutar de una historia repleta de momentos épicos.

manente" para nuestros soldados. La estrategia es el núcleo de *Echoes*, en todos los aspectos: desde decidir nuestra formación hasta escoger a qué soldados mejoramos, con qué habilidades y si nos vamos a arriesgar a perderlos a cambio de mejorar sus habilidades. Y ni siquiera unos personajes poderosos son garantía de victoria: los ataques y hechizos más potentes consumen vitalidad, por lo que cada decisión es crucial en la batalla. Una dificultad no apta para cualquier jugador, pero que hace mucho más épica cada victoria. De nuevo, se refuerza nuestra empatía con los Alm y Celica, al sentir como propio cada uno de sus triunfos.

Manejando el tiempo

Y aquí entra en juego uno de los grandes hallazgos de *Echoes*: la Rueda de Mila, un objeto que nos permite volver atrás en el tiempo y rectificar nuestras decisiones. Podemos retroceder varios turnos para cambiar la formación, escoger nuevos equipos o reformular la estrategia. Es una novedad que, lejos de bajar la dificultad, aporta dinamismo: si perdemos después de una batalla muy prolongada, en lugar de tirar la toalla, podemos corregir nuestros errores, sin necesidad de repetir todo el combate.

Pero *Shadows of Valentia* es mucho más que una sucesión de batallas hilvanadas por un gran argumento. A lo largo de las campañas de Celica y Alm, también reclutamos nuevos guerreros, visitamos poblados y castillos y (quizás la novedad más importante de este título) exploramos mazmorras...

Si bien las visitas a las aldeas y fortalezas son algo insulsas (se limitan a una exploración "point and click"), las mazmorras se recorren a pie y en tercera persona. En ellas, podemos buscar tesoros y, si lo deseamos, entablar combate con nuevos monstruos y enemigos. Son un elemento que, por sí solo, podría dar forma a un juego, pero que, en *Echoes*, añade más variedad a un juego que, de entrada, ya es profundo. Estamos ante un magnífico remake, pero también frente a un juego con entidad, personalidad propia y novedades que suponen un salto de gigante para la saga *Fire Emblem*.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

Shadows of Valentia no es para todo el mundo: es duro, difícil y sus novedades pueden echar atrás a algunos seguidores de *Fire Emblem*. Pero no os dejéis engañar: se trata no sólo de un imprescindible de Nintendo 3DS, sino también de uno de los mejores juegos de rol táctico de esta generación.

93

VUESTRA OPINIÓN

WEB BassObsession
"Es una pena lo desapercibido que está pasando este juego, a pesar de estar recibiendo notazas por parte de la crítica."

WEB Molnar
"Me parece estupendo que se hayan eliminado las chorradas esas de las parejitas, corazones e hijos que llegan del futuro. ¡Este juego pinta bien!"

SEGUNDA OPINIÓN. Análisis alternativo al que podéis leer en www.hobbyconsolas.com



Prey

UNA ESTACIÓN ESPACIAL COMO PATIO DE RECREO

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Aventura
DESARROLLADOR Arkane Studios
DISTRIBUIDOR Bethesda
JUGADORES 1
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Físico: 64,95 € Digital: 69,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 18

Los juegos que nos otorgan verdadera libertad de acción, que no de movimiento, escasean más de lo que nos gustaría. Pero es que *Prey*, además, cumple el sueño de toda persona de bien: convertirnos en taza de café, en rollo de papel de váter y en otras lindezas.

Antes de seguir, voy a empezar por los fallos. Lo nuevo de Arkane Studios no tiene un apartado gráfico brutal, tiene algunos bugs, como partidas guardadas perdidas o "crasheos" que pueden ser un incordio (nada de esto me ha pasado) y los tiempos de carga, siguiendo la larga tradición de Bethesda, son extremadamente largos. Si puedes pasar por alto estos defectos, sigue leyendo, porque *Prey* hace gala de muchísimas virtudes. La trama nos sitúa en el año 2035, en una realidad alternativa en la que JFK no murió y la carrera espacial avanzó de forma continuada. Nosotros encarnamos a Morgan Yu (escogemos sexo, pero sólo cambia la apariencia) un/una trabajador/a de la estación espacial Talos 1, que ha sido invadida por los Tifón, una peligrosa raza alienígena.

Un tifón de opciones jugables

Las habilidades de los extraterrestres son realmente originales. Los telépatas poseen a humanos que, luego, envían como kamikazes explosivos a por nosotros, los fantasmas nos lanzan fuego, rayos, etc. Pero, sin duda, los más geniales son los miméticos, que son capaces de adoptar la forma de cualquier objeto del escenario, desde una silla o una taza de café hasta unos cartuchos de munición que vamos a recoger en ese momento. Así, mientras exploramos los escenarios, nunca podemos estar tranquilos y, literalmente, nuestros enemigos pueden ocultarse en cualquier parte. Gracias a los neuromods, unas inyecciones en pleno globo ocular, podemos aprender todas estas habilidades alienígenas para teletransportarnos, atraer objetos desde la distancia, crear trampas de fuego o convertirnos en cualquier objeto del escenario. Además, también contamos con habilidades humanas, como hac-

PREY NO ES UN JUEGO PERFECTO, PERO LA LIBERTAD DE ACCIÓN Y EL DISEÑO DE NIVELES LO COMPENSAN CON CRECES

LO MEJOR

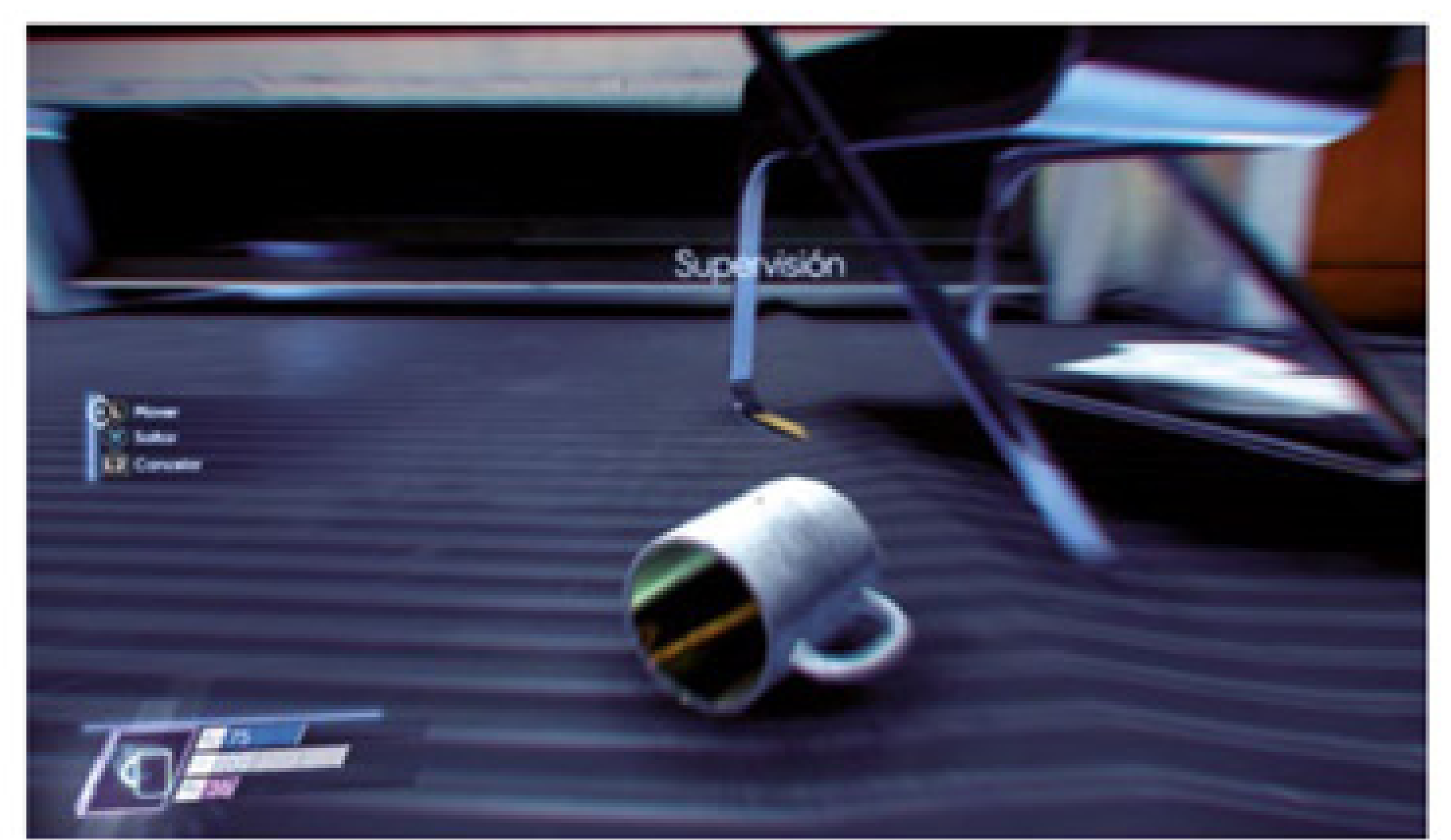
La libertad de acción, la mezcla de géneros y de mecánicas jugables, la espectacular banda sonora, la dirección artística de estilo retrofuturista, el diseño de niveles,... ¿Alguien puede dar más?

LO PEOR

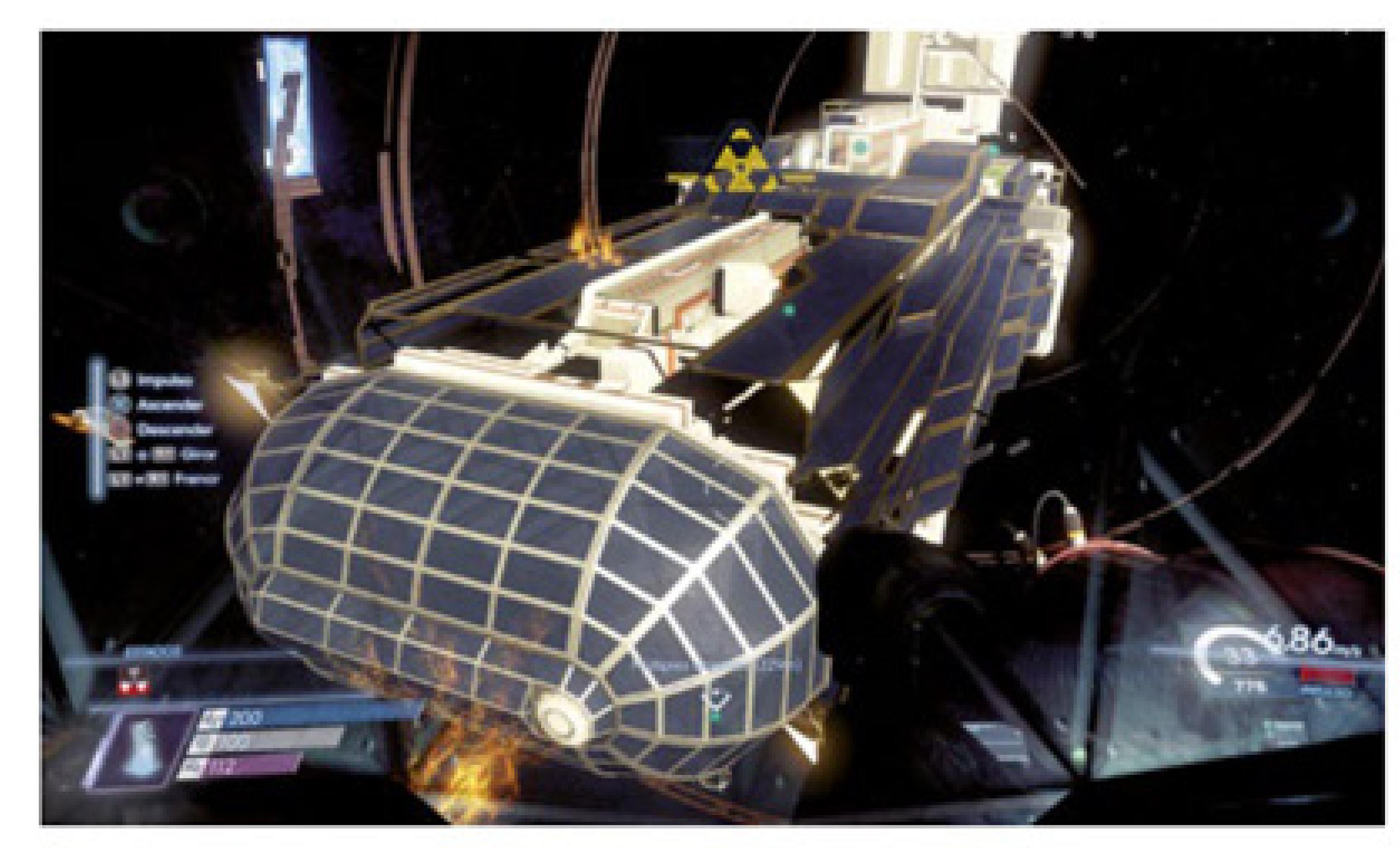
Gráficamente, no es puntero, el volumen de la música es exagerado a veces y tiene algunos bugs que han supuesto un verdadero engorro. Los largos tiempos de carga cortan el ritmo.

El cañón GLOO no sólo ralentiza a los enemigos; también nos sirve para crear escaleras en cualquier parte.





Ponernos en la piel de una taza de café es uno de los muchos momentos impagables que nos ofrece la variada jugabilidad de esta aventura.



La estación espacial se aprecia en su inmensidad cuando salimos a pasear en gravedad cero en busca de secretos.

kear todo tipo de dispositivos o repararlos, aumentar nuestra fuerza, sigilo, velocidad, energía, salto, etc.

El arsenal también es muy original. Disponemos de una pistola y una escopeta como armas normales, pero, luego, tenemos una ballesta de juguete que lanza proyectiles de plástico con la que podemos activar interruptores o pantallas táctiles, una pistola aturdidora, un cañón láser y nuestra favorita, el cañón GLOO, que nos permite crear esferas de pegamento que lo mismo nos sirven para taponar una peligrosa fuga de una tubería que para paralizar a los enemigos durante un tiempo o para crear una escalera que nos permita alcanzar una zona de otra forma inaccesible. Todas estas opciones hacen que Talos 1 se convierta, con permiso de los tifones, en un patio de recreo en el que deambular durante horas en busca de diversión. Los tiroteos se dejan querer, aunque no están a la altura de otras joyas de la distribuidora, como *DOOM*. Lo importante, sin embargo, no son los disparos, sino la suma de todos esas mecánicas y géneros, al estilo de *System Shock*, *Dishonored* o *Bioshock*.

Verdadero libre albedrío

No me canso de decirlo. No es lo mismo tener libertad de exploración, como en un juego de mundo abierto, que tener libertad de acción. Arkane pone a nuestra disposición montones de herramientas, que luego podemos usar para resolver cada situación a nuestro aire. Para entrar en una habitación, por ejemplo, podemos hackear la cerradura, crear un puente de pegamento para colarnos por una claraboya del techo, convertirnos en una taza para colarnos por una rendija, registrar los ordenadores de otra habitación para descubrir la contraseña o tan simple como romper la ventana a golpes con nuestra llave inglesa. El soberbio diseño de niveles juega un papel fundamental en este sentido, así como la coherencia de todos sus elementos jugables, asemejándose, en este aspecto, a joyas como *Half-Life 2*. La dirección artística retrofuturista termina de redondear un título que, por desgracia para ellos, no es para todos los públicos.



OPINIÓN

Por Borja Abadie @BorjaAbadie

Prey ha llegado con algunos fallos técnicos y bugs, pero también lo ha hecho con un diseño de niveles soberbio y con una libertad de acción bestial. Lo nuevo de Arkane Studios destila más ideas originales por centímetro cuadrado que la inmensa mayoría de las aventuras que llegan al mercado.

92

VUESTRA OPINIÓN

WEB Jack_el_guapo

“Un juegazo que bebe de aguas de grandes juegos del género. El "Metroidshock" de esta generación.”

WEB FRANKSNAKE

“Según palabras de algunos compañeros que lo están jugando, "es como si Bioshock, Dishonored, Metroid y System Shock hubiesen tenido un hijo llamado Prey (2017)"... Me lo apunto en la lista de deseados... =)”



El secuestro de Grace Ramsey es sólo el comienzo de una aventura insólita, a caballo entre lo real y lo ilusorio.

Get Even

LOS RECUERDOS SON UN ARMA DE DOBLE FILO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura / Acción

DESARROLLADOR
The Farm 51

DISTRIBUIDOR
Bandai Namco

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

Cada vez que recordamos algo, nuestro cerebro no accede directamente a ese momento, sino a la última vez que pensamos en él. Es decir: recordamos el último recuerdo de dicho recuerdo, el cual se ve alterado cada vez con nuevos detalles y omisiones. Este fascinante fenómeno es uno de los ejes de *Get Even*, uno de los juegos más impactantes de 2017.

Get Even nos pone en la piel de Cole Black, un mercenario que trata de salvar a una joven secuestrada. A partir de ahí, comienza el verdadero viaje del protagonista, que debe revivir sus últimos recuerdos para descubrir quién es y cuál es su papel en los traumáticos sucesos que articulan el juego. *Get Even* es una aventura inusual, que bebe de juegos como *Amnesia*, *Condemned* o *Remember Me*, y que nos hace sentir como si estuviéramos viviendo un capítulo de la serie *Black Mirror*. "Get Even" se traduce al castellano como "ajustar cuentas": con nuestro pasado, con nuestros remordimientos y con todas las decisiones equivocadas en nuestras vidas.

Memoria letal

Black está encerrado en un psiquiátrico abandonado, que sirve como base de operaciones. Este lugar esconde sus propios secretos, y explorarlo se convierte en una experiencia bastante terrorífica. El exiguo inventario incluye, al principio, una pistola y algo de munición, si bien, luego, tendremos acceso a más armas, como la espectacular Doblaesquinas. Pero nuestra mejor herramienta es un smartphone, que dispone de luz ultravioleta o infrarroja para localizar huellas ocultas; un mapa, que muestra objetivos y enemigos; y un escáner para hallar pistas.

Nos embarcamos, así, en una búsqueda de respuestas, las cuales se ocultan en nuestros recuerdos. Por medio de la máquina de realidad virtual Pandora (y bajo las directrices de nuestro irritante captor, Red), visitamos momentos clave en el argumento. En estos recuerdos, el juego deriva en shooter subjetivo, pero ojo: el uso de la

EL GUIÓN ATRAPA POR COMPLETO, DE MODO QUE SEGUIRÁS REFLEXIONANDO INCLUSO TRAS ACABARTE EL JUEGO

LO MEJOR

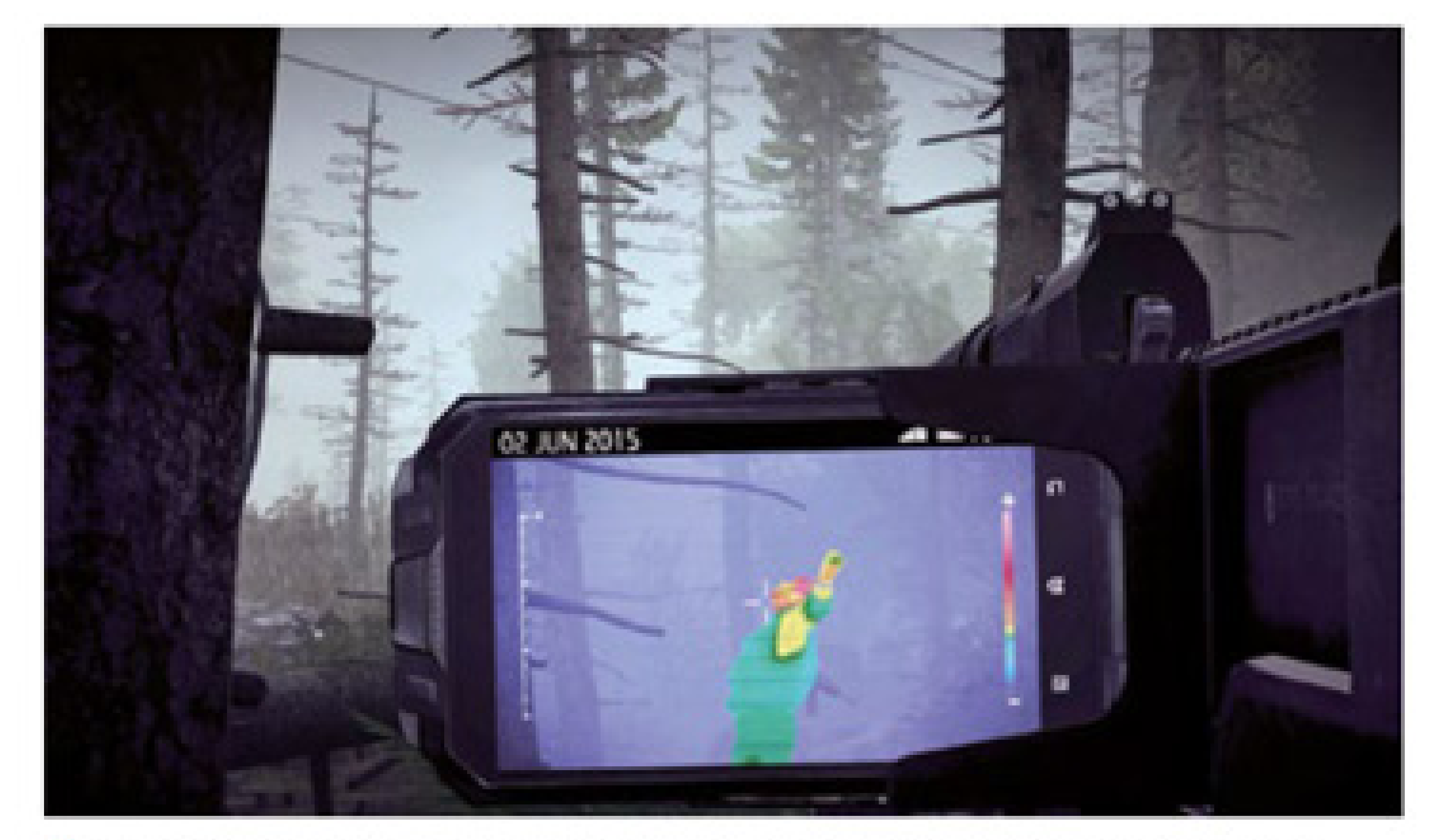
Su argumento nos tiene en vilo hasta el final. Trata temas con los que te identificas. La genial mezcla de géneros. Su apartado sonoro es brutal, desde la banda sonora hasta el uso del sonido 3D.

LO PEOR

Sus gráficos lucen anticuados y no están a la altura, ni de lo que prometía ni del resto de (geniales) apartados del juego. Doblaje soberbio, pero en inglés. Es probable que pase muy desapercibido.

En el Manicomio Lithurst, el juego se vuelve terrorífico, y el sonido 3D contribuye a disparar nuestra adrenalina.





El arma principal es la genial Doblaesquinas. Tiene la capacidad de disparar desde nuestra cobertura, en un ángulo de 90 grados.



Las claves del argumento se revelan de forma gradual, a medida que visitamos los recuerdos de los principales protagonistas.

fuerza puede afectar a los recuerdos, alterando el resultado de la aventura. Incluso muchos de los objetos que vemos son, en realidad, ilusiones, algunas de las cuales podemos alterar en nuestro beneficio. También afrontamos puzles de dificultad variada, si bien el mayor rompecabezas es el propio argumento, cuyas últimas piezas no encajamos hasta el final.

Get Even tiene un guión magistral, reforzado por la propia estructura del juego. Al vivir los recuerdos en primera persona, llegamos a conocer bien a todos los personajes, desarrollando sentimientos (de afinidad o rechazo) hacia ellos. Y, como en los mejores guiones, todas esas expectativas son dinamitadas al terminar el juego. Al igual que ocurre con los recuerdos en la vida real, aquí, no todo es lo que parece. Tanto es así que, pese a que el juego se puede completar en unas 12-14 horas, se nos



OPINIÓN

Pocos juegos consiguen provocar una respuesta emocional en el jugador, y *Get Even* es uno de ellos. Pese a su pobreza visual, este título es casi perfecto en el resto de apartados y, con su propuesta entre lo ilusorio y lo real, sabe tocar temas de gran calado. Una de las sorpresas de este año.

81

Por **Jesús Delgado** @JD_Scriptor

permite revisitar todos los recuerdos para encontrar nuevas pistas o tomar decisiones alternativas.

Lastrado por sus gráficos

Allá por 2014, se presentó Thorskan Engine, un ambicioso motor capaz de recrear escenarios fotorrealistas. *Get Even* iba a usar dicho motor, pero los caminos de la producción son azarosos y, al final, se ha recurrido al socorrido (y algo "viejuno") Unreal Engine 3. Visualmente, es un juego basto, con muchas texturas "pobretonas" y, en general, un aspecto más propio de la pasada generación de consolas.

Es una pena que aquellas promesas visuales no fructificasen, ya que, en el resto de aspectos, *Get Even* es espectacular, sobre todo en el apartado sonoro, muy por encima de la media. La sublime banda sonora es obra de Olivier Deriviere (*Remember Me*), con música orquestal a cargo de la Filarmónica de Bruselas. Pero eso no es todo: el sonido es 3D (incluyendo el magnífico doblaje, en inglés, eso sí) y completamente dinámico, cambiando en función de nuestras acciones. Puede que *Get Even* no entre por los ojos, pero os conquistará los oídos y, sobre todo, la mente, dejándoos un recuerdo tan perdurable como los que vivimos dentro de él.

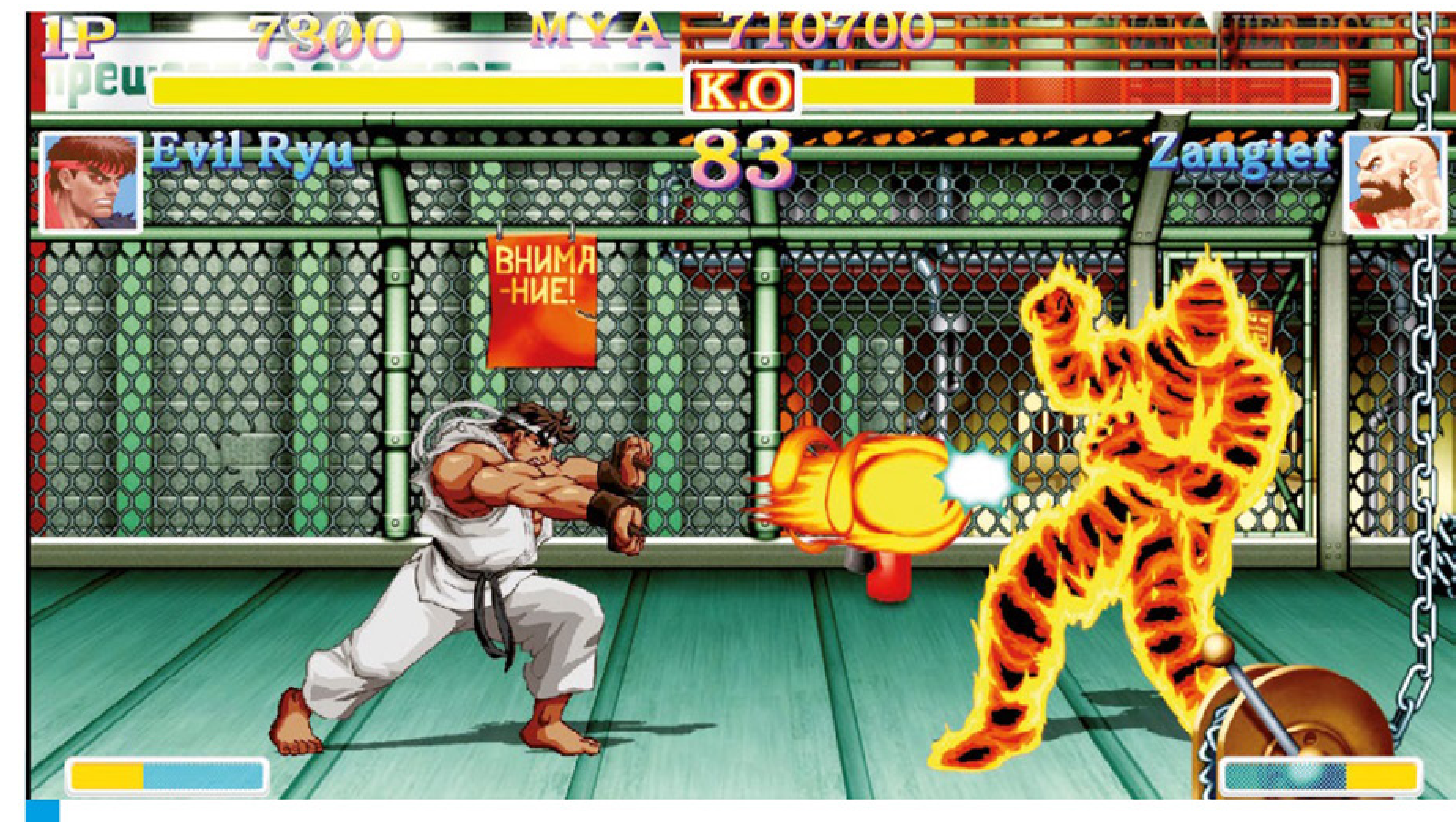
VUESTRA OPINIÓN

WEB Skudero

"Otra propuesta interesante, pero considero que a este tipo de juegos les tendrían que dar soporte para realidad virtual, sí o sí."

WEB Consolero 1

"Recuerdo que este título mostraba unos gráficos bestiales, fotorrealismo en estado puro. Estoy deseando verlo."



Ultra Street Fighter II
The Final Challengers

¿LA HYPER SUPER TURBO HD REMIX DEFINITIVE EDITION?

VERSIÓN ANALIZADA Switch
GÉNERO Lucha
DESARROLLADOR Capcom
DISTRIBUIDOR Capcom
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Inglés
FORMATO / PRECIO Físico: 34,95 € Digital: 39,99 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

En 1992, *Street Fighter II* revolucionó el género de la lucha para siempre y, ahora, en su 25º aniversario, Capcom revisita el clásico en Switch introduciendo novedades, como dos personajes extra.

Vaya por delante que esta nueva versión, pese a lo que pueda parecer a priori, no es un port tal cual de *Super Street Fighter II Turbo HD Remix*, el juego digital de 2008 lanzado en PSN y Xbox Live. Como aquél, sí mantiene sus dos modos de visualización y podemos jugar tanto con los gráficos pixelados originales como con los nuevos en HD que creó UDON en 2008 (son los mismos fondos, diseños de personajes, animaciones...). El resto de elementos, desde el interfaz (tipografía, la ubicación de algunos elementos, etc.) o, lo que es más importante, el motor de lucha han sufrido cambios. Algunas técnicas presentes en *HD Remix* han desaparecido o se han modificado (por ejemplo, para causar menos daño), de forma que se ha nivelado el juego por completo y se han introducido nuevas técnicas, como impedir los agarres. Es más una "revisión" del clásico que, como mayor novedad, incluye nuevos modos y personajes.

Regreso a 1992

Así, *USFII* incluye todos los luchadores de *Super SFII* —aparte de los jefes finales Balrog, Vega, Sagat y Bison, incluía cuatro nuevos, Fei Long, T. Hawk, Cammy y Dee Jay—, a los que se suman Akuma y las versiones Evil de Ryu y Ken, cerrando un plantel de 19 luchadores. Todos cuentan con sus técnicas "de siempre", así como con una barra de "Super" que nos permite liberar un ataque más demoledor.

Con cualquiera de ellos, podemos sumergirnos en los modos más clásicos, como Arcade, que nos enfrenta a doce combates 1 vs 1 para, al final, ver una secuencia que cuenta algo más sobre nuestro luchador. Como en el juego de 2008, se echan en falta los niveles bonus (romper un coche, toneles...), y algunos finales clásicos, como el de Zangief y su aparición de Gorbachov, no son como en el original de 1992.

PESE A SUS VEINTICINCO AÑOS Y A LAS NOVEDADES, LO QUE SIGUE INTACTO ES SU ENORME CAPACIDAD PARA DIVERTIR

REGALO POR COMPRA GAME

Hazte con tu juego y llévate éste exclusivo póster.

*Promoción limitada a 1.000 unidades.

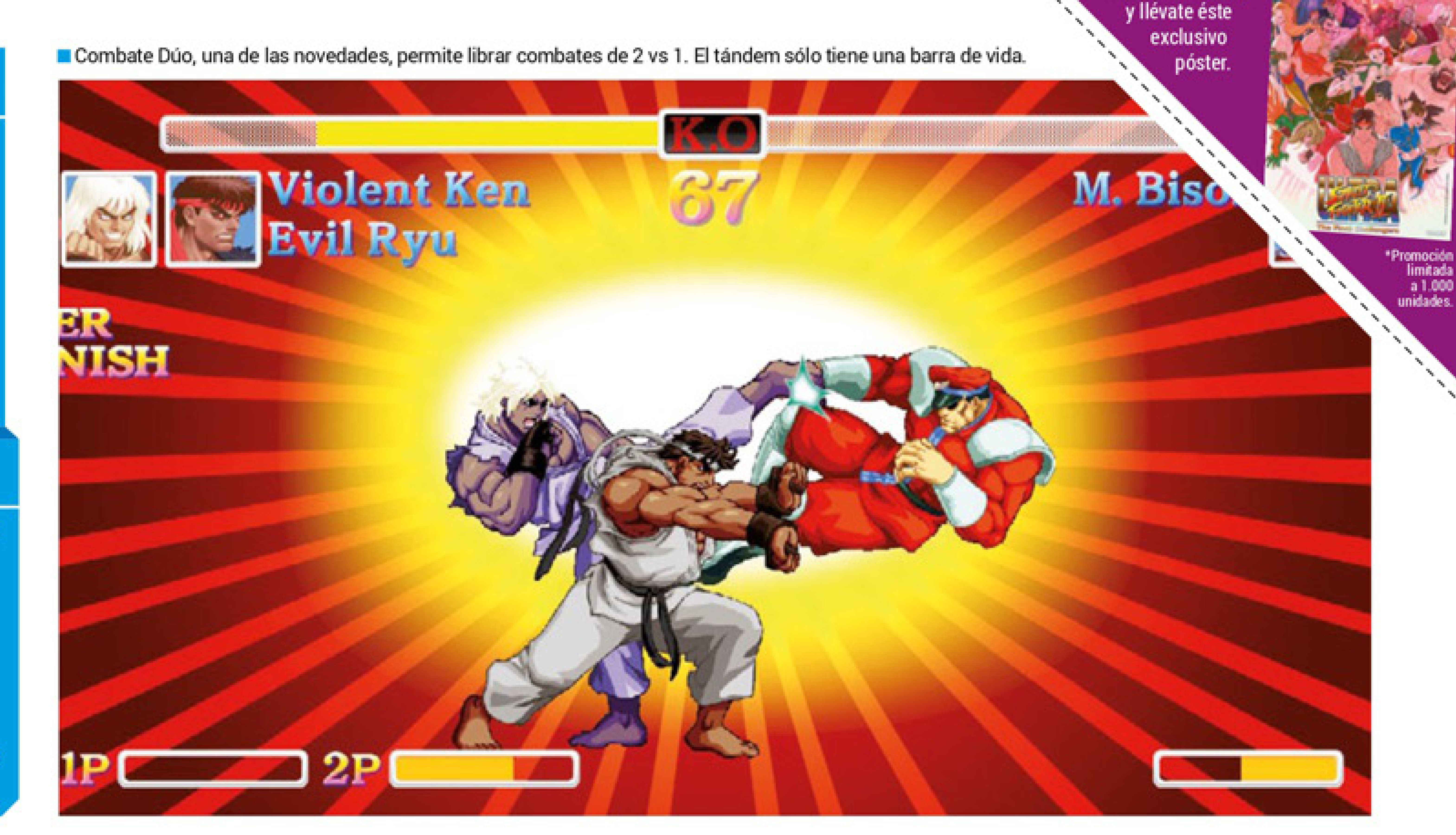
LO MEJOR

Sigue divirtiendo y picando igual que en 1992. La posibilidad de jugar tanto con gráficos HD como con los originales (lo mismo es aplicable al sonido). Se controla muy bien con los Joy-Con.

LO PEOR

El precio. No incluye ni los niveles bonus ni un selector "turbo" para elegir velocidad. Se echan en falta opciones como filtros gráficos en modo el clásico. La vibración HD no es espectacular.

Combate Dúo, una de las novedades, permite librar combates de 2 vs 1. El tándem sólo tiene una barra de vida.





Camino del Hado es un modo en primera persona que nos permite ejecutar las técnicas de Ryu moviendo los Joy-Con. Es algo "simplón".



Podemos jugar con los gráficos pixelados o en HD, guardar las repeticiones de nuestros combates, desbloquear títulos para personalizar el ID online...

Tampoco faltan los modos Entrenamiento, Versus (para disputar combates contra la CPU o un amigo, ya sea en local, cada uno con su consola o compartiendo los Joy-Con en la misma Switch) o una Galería donde ver un libro de ilustraciones descatalogado.

Novedades de peso... ¿wélter?

Aparte de estos modos, el juego también incluye novedades, como "Combate Dúo", en el que dos jugadores (o uno con la CPU) se enfrentan a un único oponente, o "Camino del Hado", un modo en primera persona que nos permite ejecutar las principales técnicas de Ryu (Hadoken, Sho-Ryu-Ken...) realizando gestos con los dos Joy-Con y pulsando un par de botones en cada uno. Es un modo "tontorrón", pero con detalles que le dan algo de vida, como distintos niveles de dificultad, un modo supervivencia contra oleadas de enemigos o asignar puntos de habilidad para mejorar nuestra fuerza o velocidad. Si no te van mucho los juegos con control de movimiento, entonces, ni lo tocarás. También tiene una opción para personalizar los diez aspectos de cada luchador, así como un modo online que, en el momento de realizar el análisis, no estaba disponible. Revisando el manual, ofrece las opciones típicas (encontrar partidas rápidas, combates por rango, crear salas...) y un sistema de puntos PP (Player Points) y BP (Battle Points) para saber la habilidad del jugador y el rango con el personaje...

Aun con estos añadidos, y aparte de lo mencionado anteriormente, se echan en falta opciones como un selector de velocidad turbo (para ajustar el ritmo de los combates), filtros y opciones para ajustar el juego en su versión clásica (no se puede poner a pantalla completa o imitando el "look" de la recreativa) o que el modo Galería no permita ver los finales desbloqueados. Son detalles nimios para un juego que, 25 años después, e incluso conservando fallos como ralentizaciones puntuales, sabe divertir como entonces, y que se maneja muy bien con los Joy-Con. Su gran "pero" es el precio (unos 35 €), que resultará elevado para muchos, por muy fan que se sea de *SFII*.

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



OPINIÓN

La enésima revisión de *SFII* sigue manteniendo su incontestable capacidad para divertir con sus intensos combates, que, ahora, podemos disputar en cualquier parte. Eso sí, las novedades, desde los personajes a los modos, no suponen un enorme salto cualitativo ni justifican su elevado precio.

77

VUESTRA OPINIÓN

WEB wicky_507

"Lo importante es que es un port de un port que, prácticamente, es el mismo juego que salió en PS3 y 360 a 14,95 euros y que se ha podido comprar a 3 míseros euros. Y, aquí, su preciosa version de Switch, nueve años después, ¡nos la quieren colar a casi 40 pavos!"

WEB Cor

"Esto es lo que necesito para mi Switch y para amortizar el online."



Los intensos tiroteos contra criaturas son el grueso de *Farpoint*, un frenético shooter exclusivo de PS VR.

Farpoint

LA HUMANIDAD AMPLÍA SUS HORIZONTES... A TIROS

VERSIÓN ANALIZADA PS4
GÉNERO Shooter
DESARROLLADOR Impulse Gear
DISTRIBUIDOR Sony Interactive Entertainment
JUGADORES 1-2
IDIOMA TEXTOS Castellano
IDIOMA VOCES Castellano
FORMATO / PRECIO Estándar: 54,90 € Ed. con Aim Controller: 84,90 €
LANZAMIENTO Ya disponible
CONTENIDO 16

El visor de realidad virtual para PS4, PS VR, ya ha demostrado su gran potencial en propuestas tan atractivas como *Resident Evil 7* o *Robinson: The Journey*.

Ahora, Sony, al son de la batuta del estudio norteamericano Impulse Gear, nos presenta *Farpoint*, un shooter espacial de corte futurista con el que pretende llevar un paso más allá la capacidad inmersiva de PS VR. Para lograrlo, se nota que todos los apartados del juego han sido tratados con mimo, empezando por su interesante historia, que, en sus primeros compases, nos sitúa en la Pilgrim, una enorme estación espacial que se encuentra en plena misión para investigar una misteriosa anomalía energética. Pronto, las cosas se tuercen y un agujero de gusano engulle la nave, transportándola, junto a sus dos ocupantes, la doctora Tyson y el doctor Moon, a un extraño planeta desértico situado a 800.000 años luz de la Tierra. ¿Nuestra misión? La podéis imaginar: explorar el territorio para descubrir qué ha sucedido y encontrar a los doctores.

Empuñando una nueva arma

Tras esta introducción, y nada más aterrizar en el planeta, *Farpoint* deja a la vista sus cartas, que juegan claramente a la acción, mostrándonos cómo lo primero que hace el protagonista, del que apenas sabemos nada, es armarse con un potente rifle que manejamos gracias al sensor de movimiento del Dual Shock 4 o, mucho mejor, con el Aim Controller, la espectacular "arma" que se vende junto al juego. Desde luego, resulta muy destacable la enorme precisión de este periférico, que responde a la perfección a nuestros movimientos y hace que sea muy natural, por ejemplo, acercar su "mirilla" a nuestra cara para apuntar con precisión, tal y como lo haríamos en la vida real. Y os aseguramos que esto se convierte en algo crucial en la experiencia, ya que, muy pronto, somos atacados por la primera tanda de criaturas, todas ellas de forma arácnida, que, a partir de ese momento, no dejan de atosigarnos ni un solo instante. Y

LA PRECISIÓN DEL AIM CONTROLLER ES TOTAL, Y SU USO MEJORA SENSIBLEMENTE LA EXPERIENCIA

LO MEJOR

Su enorme capacidad de inmersión. El frenético ritmo de los tiroteos, que deja momentos memorables, sobre todo al jugar con el Aim Controller, cuya integración en las mecánicas es total.

LO PEOR

El desarrollo es muy lineal y se echa en falta más libertad de exploración. La campaña es breve y los modos extra no aportan demasiado. La dificultad, en algunas zonas está desajustada.

El enfrentamiento contra la reina de los aliens de forma arácnida es uno de los momentos más impresionantes del juego.





En el camino, hallamos hologramas que escaneamos y que nos aportan interesantes datos sobre la historia, en la que nada es lo que parece...



Los escenarios deslumbran por su inmensidad y por su cuidada ambientación, que contribuyen a hacernos sentir en mitad de un remoto y hostil planeta.

es que avanzar por unos escenarios lineales mientras superamos hordas y hordas de enemigos supone el grueso de este shooter, cuyas dosis de exploración son casi anecdóticas.

Acción en estado puro

Este frenético desarrollo funciona muy bien durante los primeros compases, sobre todo gracias a la inmensa sensación de inmersión de la que disfrutamos, pero, pronto, se vuelve algo monótono y acusa cierta falta de "chicha". La reducida IA de los enemigos, a pesar de que la dificultad es alta, no contribuye demasiado en este aspecto, aunque, por suerte, en la segunda mitad del juego, nos enfrentamos a un nuevo tipo de amenaza, que no os vamos a desvelar, y conseguimos armas, como el rifle de precisión, que hacen que la experiencia remonte hasta el final, meta que alcanzamos en unas 4-5 horas. Esta breve duración se ve enmendada, en parte, por la inclusión de un modo desafío, en el que debemos superar hordas de enemigos luchando contra el tiempo, y por el cooperativo, que se desmarca de la campaña y añade sencillas mecánicas que nos permiten colaborar junto a un amigo para, de nuevo, acabar con oleadas de enemigos con el fin de obtener las mejores puntuaciones.

Así las cosas, y teniendo claro que se trata un shooter correcto, el verdadero punto fuerte de *Farpoint* es su propuesta en realidad virtual, que se apoya en un efectista apartado técnico para hacernos sentir totalmente dentro de su universo. Resulta difícil de explicar con palabras, pero el gran tamaño de sus escenarios, pese a que no podemos recorrerlos libremente y a que desprenden la sensación de estar algo vacíos, gozan de una gran ambientación y consiguen sumergirnos de lleno en su experiencia, haciéndonos sentir, como nunca antes lo habíamos hecho, unos "masacraalienígenas" exploradores espaciales. Eso sí, permitidnos un consejo: disfrutad de todo lo que ofrece de pie, en una habitación despejada de obstáculos y empuñando el Aim Controller. Así, viviréis una de las mejores experiencias que ha dejado la realidad virtual hasta el momento en consola.



OPINIÓN

Por **David Alonso** @Davealonsoh

La gran capacidad de inmersión que proporciona PS VR es el mayor atractivo de este shooter, que ofrece acción a raudales con algunos momentos épicos, pero al que le pasan factura un desarrollo muy lineal y una reducida duración. Aun así, y sobre todo con el Aim Controller, es toda una experiencia.

77

VUESTRA OPINIÓN

WEB Corvo_

"Para lo poco que dura y la pena que da el cooperativo... ¡la nota está muy bien! Lo importante es la immersión y, si en eso es excelente, entonces perfecto. ¡Qué ganas de jugarlo con el Aim Controller!"

WEB Seyf_Wolf

"La verdad es que, con cuatro horas por 60 euros, cuesta un poco aflojar la cartera."

■ *Minecraft* llega a Switch para ofrecer la mejor versión portátil del juego, al tiempo que añade opciones como multijugador a pantalla partida para cuatro.









Minecraft: Nintendo Switch Edition

LA MEJOR VERSIÓN PARA JUGAR EN CUALQUIER PARTE

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Sandbox

DESARROLLADOR
4J Studios / Mojang

DISTRIBUIDOR
Mojang

JUGADORES
1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: Aún no disponible
Digital: 29,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
3

Uno de los mayores fenómenos del siglo XXI, en cuanto a videojuegos se refiere, acaba de aterrizar en Nintendo Switch, conservando intacta su principal seña de identidad: ofrecer un infinito mundo de posibilidades para crear lo que quieras, vivir divertidas aventuras y sobrevivir a zombis, creepers y otras criaturas.

Ésos son los tres modos de juego que ofrece *Minecraft* y que están presentes en la versión de Switch, como tampoco faltan la funcionalidad online (invitar a nuestra partida o entrar en la de otros) o el uso de paquetes de skins, siendo el de Super Mario uno de los más atractivos de los que vienen incluidos (es el de Wii U). Además, esta versión añade multijugador para hasta cuatro a pantalla partida (hace falta un par de Joy-Con o un mando Pro por jugador) y el principal aliciente: poder jugar en la tele o en cualquier sitio.

Diferencias aquí y allá

Este último aspecto, jugar en la calle, sumado a que se mueve a 720p y 60 fps constantes, hace que sea el mejor *Minecraft* portátil que puedas echarte a la cara, muy superior a las versiones de Vita y la edición *Pocket* de móvil. Su único sacrificio es que la distancia de dibujado es más reducida (tiene popping), pero se corrige al meter la consola en la base (a falta de parche, no sube la resolución a 1080p). Los mundos que podemos crear son más pequeños que en PS4 y One (aunque son enormes) y algunas funciones, como la pantalla táctil, no se terminan de explotar: podemos cambiar de utensilio rápidamente, pero no funciona a la hora de crear herramientas. Lo peor, aparte de costar 10 € más que otras versiones, es que el online de Switch es poco "robusto" (para quedar con otros jugadores, debemos usar otras vías) y la partida de cada perfil de usuario ocupa 2 GB en la memoria interna.



OPINIÓN

Si eres de los que no pueden dejar de jugar a *Minecraft*, esta versión te permitirá disfrutar del juego en cualquier parte y, además, compartiéndolo. Son dos de sus principales alicientes, ya que, en otras parcelas, hay "lunares".

80

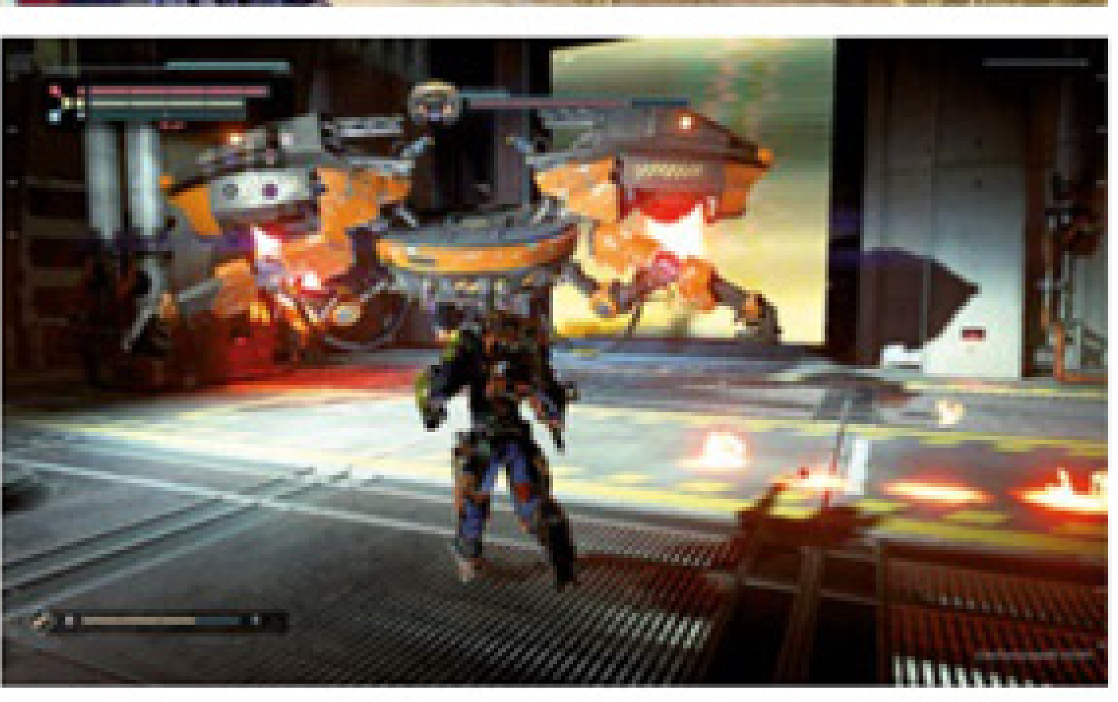
Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

■ Los creadores de *Lords of the Fallen* nos ofrecen otro clon de *Dark Souls* con algunas mecánicas nuevas.









■ Mejoramos nuestro exoesqueleto con nuevos implantes y armas que obtenemos al desmembrar a nuestros rivales.

The Surge

LLEVANDO LA FÓRMULA "SOULS" A NUEVOS HORIZONTES

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol de acción

DESARROLLADOR
Deck 13

DISTRIBUIDOR
Focus Home Interactive

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95€
Digital: 59,99€

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Deck 13 ya aprovechó el tirón de la saga *Dark Souls* creando *Lords of the Fallen*, un clon que seguía a pies juntillas la receta de FromSoftware. Ahora, con *The Surge*, continúa con la "copia", pero abandonando la estética medieval y añadiendo algunas mecánicas que le otorgan algo de personalidad propia.

Deck 13 deja a un lado la ambientación medieval de su anterior obra para trasladarnos hasta un futuro cercano en el que la humanidad ha perdido la ídem. Nuestro héroe, un paralítico que deja de serlo al enfundarse un exoesqueleto, se enfrenta a compañeros de trabajo que se han convertido, misteriosamente, en una especie de zombis.

Evolucionando el modelo original

Tal y como los hombres se enfundan los exoesqueletos para aumentar su fuerza y su resistencia, mejorando la especie, Deck 13 ha añadido nuevos ingredientes a la fórmula *Souls* para hacerla evolucionar. Además de grandes ideas, como obtener más experiencia si no visitamos los centros médicos, alias hogueras, para recuperar las "pociones" o subir de nivel (algo que ya vimos en *LotF*), el estudio alemán añade una cuenta atrás que nos obliga a darnos prisa para recuperar la experiencia perdida de nuestro cadáver, si no queremos que desaparezca. Pero lo mejor, sin duda, es que el sistema de combate abandona los ataques normales y fuertes para abrazar los golpes horizontales y verticales y añade unos cuantos movimientos de bloqueo, lo que hace que las peleas sean novedosas y muy entretenidas. El problema, una vez más, es que no es ningún prodigio técnico, que no tiene una gran dirección artística, que los enemigos se parecen demasiado y que, sobre todo, no goza de un diseño de niveles tan genial como el de las obras de Hidetaka Miyazaki. ■



OPINIÓN

Deck 13 coge la receta de los *Souls* y *Lords of the Fallen*, nos ofrece una nueva ambientación y añade algunas mecánicas bastante interesantes. El problema es que no es tan bonito como sus rivales y el diseño de niveles no está a la altura.

79

■ Por **Borja Abadie** @BorjaAbadie

PLATAFORMAS PS4 | PC



What Remains of Edith Finch

CANDIDATO A MEJOR INDIE DE 2017

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura

DESARROLLADOR
Giant Sparrow

DISTRIBUIDOR
Annapurna Pictures

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

De forma cada vez más frecuente, el videojuego se reivindica como un medio para contar historias. *Edith Finch* es justo eso, un "walking simulator" en el que recorremos una casa para, a través de distintas mecánicas jugables, desentrañar la negra historia de una familia.

Volver a la casa donde nacimos, y de la que salimos tiempo atrás, es el punto de partida de este atípico videojuego. Pero no esperéis una casa normal. Puertas selladas, mirillas, pasadizos ocultos... Cada habitación tiene una historia e, interactuando con algún objeto clave, "vivimos" la tragedia de aquél que la habitó: un niño que se despeñó desde un columpio o una joven actriz en horas bajas que falleció misteriosamente. Cada una de estas tristes historias rozan lo poético, destilan una sensibilidad enorme y, al mismo tiempo, presentan sus propias mecánicas jugables, casi siempre en primera persona, como, por ejemplo, "jugar" dentro de las viñetas de un cómic. No detallamos más, por no destripar nada a nadie.

No has jugado nada igual

Edith Finch deja unas 2-3 horas de duración, y no es muy rejugable, pero eso no impide que sea uno de esos viajes que seguirán resonando en tu cabeza durante mucho tiempo, por ser único en muchos sentidos, desde el planteamiento estético a las mecánicas jugables. Es un título que, sobre todo, convencerá a quienes busquen en un videojuego algo inclasificable, que vaya más allá de los géneros establecidos, y un vehículo único para contar una gran historia.



OPINIÓN

Si te van los juegos con mensaje y distintos, *Edith Finch* es, probablemente, una de las mejores propuestas de lo que va de 2017. Un título único en forma y ejecución, con algunas ideas y pasajes que serán muy recordados en el futuro.

85

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Outlast Trinity

LA "SANTA" TRINIDAD DEL SURVIVAL

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Survival horror

DESARROLLADOR
Red Barrels

DISTRIBUIDOR
Warner Bros

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 39,95 €
Digital: No

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
18

Uno de los juegos de terror que han debutado en esta generación y quen gracias al boca a bocan se hizo un nombre propio, *Outlast*, se ha relanzado en formato físico, incluyendo el juego original, su DLC y la reciente secuela... ¡y todo en un único disco y a un precio un 33% más barato que comprándolo en formato digital!

Tanto *Outlast* como su secuela ofrecen unas mecánicas de juego similares: survival horror puro y duro en primera persona que prescinde por completo de las armas. Así, en ambos, encarnamos a reporteros equipados únicamente con sus cámaras (debemos encontrar pilas para poder utilizarlas) y que deben documentar distintos sucesos. En el primero, somos el reportero Miles, quien se adentra en un psiquiátrico para descubrir que se ha estado experimentando con enfermos. Equipados únicamente con nuestra cámara, tendremos que documentar lo que allí pasa, al tiempo que huimos, nos escondemos en taquillas...

Outlast 2, ¿más de lo mismo?

La secuela, que es la verdadera novedad del disco, ofrece prácticamente los mismos mimbres jugables, aunque explora un terror más "rural" y temas como la religión o la natalidad. Nuestra cámara vuelve a estar equipada con la visión nocturna, una de las estrellas del juego, para poder ver algo en la penumbra, e incluye nuevos trucos, como utilizar el micrófono para captar voces o ruidos cercanos. También ha mejorado técnicamente, sobre todo en iluminación, aunque los modelos siguen resultando obsoletos. Pero, en plena carrera, tampoco te dará tiempo a admirarlos demasiado...



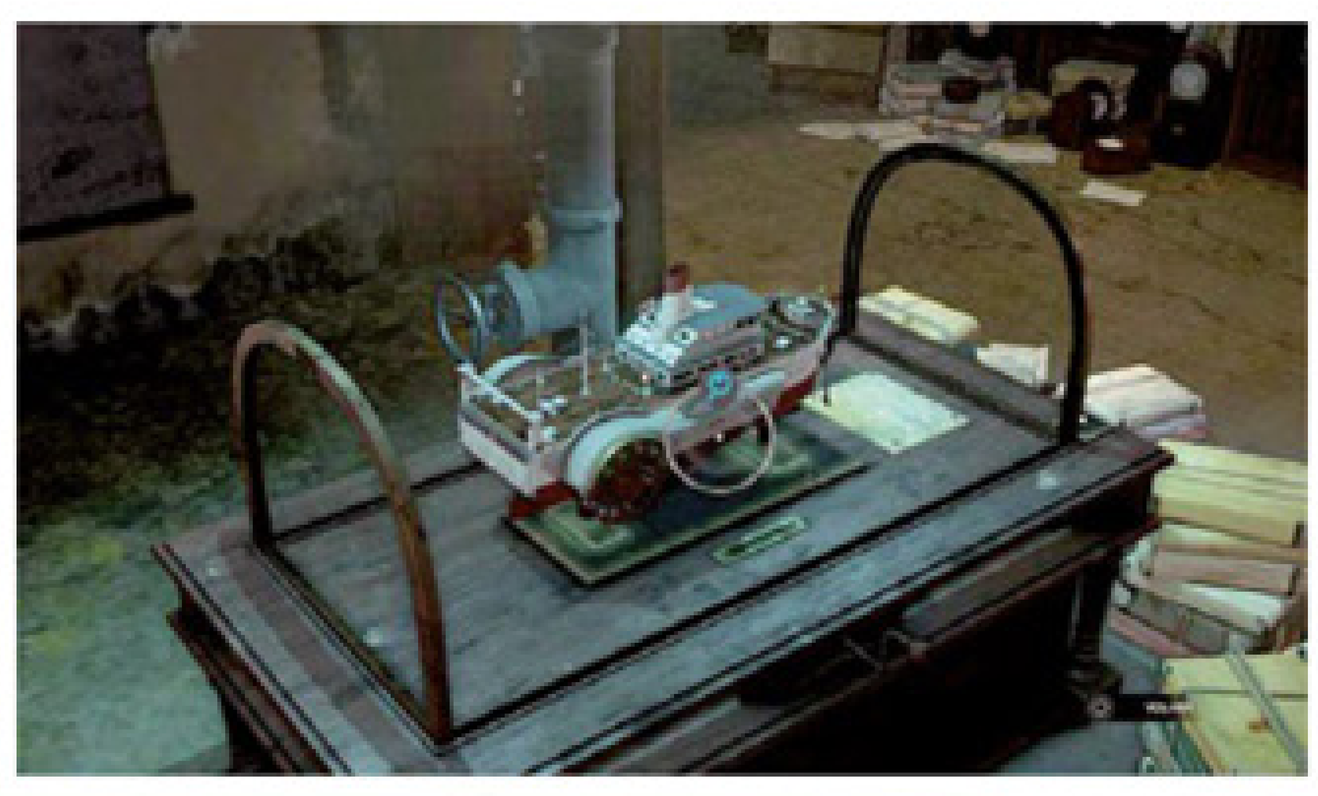
OPINIÓN

Dos buenas aventuras para los amantes del survival horror puro y duro, que prescinden por completo de las armas y apuestan por un estilo único. Eso sí, abusan del ensayo y error en muchas persecuciones, lastrando el resultado final.

82

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM





■ *Syberia* 3 ha modernizado algunas de sus mecánicas, para darle un toque más "Telltale" a la aventura.

■ El doblaje al castellano no está incluido en el disco; llegará vía parche en las próximas semanas (aún sin fecha concreta).



Syberia 3

UNA AVENTURA GRÁFICA QUE NO TE DEJARÁ "HELADO"

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Aventura gráfica

DESARROLLADOR
Microids

DISTRIBUIDOR
Meridiem Games

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
Inglés / Castellano

FORMATO / PRECIO
Físico: 49,95 €
Digital: 49,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Más de una década después de lanzar *Syberia 2*, Benoît Sokal regresa con la tercera aventura de la serie que le dio fama mundial. Un juego que supone un salto adelante en muchos sentidos, desde el visual (ahora con el motor Unity) al propio interfaz.

Syberia 3 sigue ahondando en el personaje de Kate Walker, una joven abogada que, en esta ocasión, manda al garete su vida para seguir experimentando la libertad de anteriores entregas. Una libertad que comienza en los parajes helados del segundo juego... pero a punto de morir por hipotermia. La tribu Youkol acude al rescate, dando pie a una nueva trama que hace gala de una gran narrativa (aunque algo lenta) que explora temas muy variopintos, desde el racismo al cuidado de la naturaleza. Y tranquilo, que, si no eres fan de los anteriores, sólo te perderás algunas referencias a personajes y lugares: es una historia autoconclusiva.

Renovando la fórmula "siberiana"

Syberia 3 sigue apostando por la fórmula de la serie, es decir, por la exploración de los entornos, los diálogos y los puzles, pero modernizando e introduciendo toques "telltalerescos" para modernizar la jugabilidad. Ahora, por ejemplo, en algunos diálogos, tomamos decisiones que pueden cambiar el devenir de la aventura o, incluso, elegimos las frases que responder utilizando los botones principales del mando. Eso no quita para que siga habiendo momentos "point & click", por ejemplo para interactuar con el entorno o resolver algunos puzles (que, por cierto, van in crescendo en dificultad). Eso sí, como anteriores entregas, el juego sigue teniendo problemas, desde unos tiempos de carga bastante largos a algunas mecánicas que no están muy bien pulidas. Pero eso es algo que seguro que le perdonarán los fans de la serie...



OPINIÓN

***Syberia 3* es una notable aventura gráfica que, sin superar a las anteriores entregas narrativamente hablando, supone un interesante paso adelante en lo jugable, aun con fallos. La banda sonora es inolvidable (falta por ver el doblaje en castellano).**

77

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



MIOLNIR
WIRELESS HEADSET









RAIDEN
STEREO GAMING HEADSET















ASTREA
STEREO GAMING HEADSET









WWW.INDECABUSINESS.COM
WWW.INDECASOUND.COM

 facebook.com/Indeca-Business  @IndecaBusiness









Disgaea 5 Complete

■ *Disgaea 5 Complete* derrocha un humor encomiable, aunque, para pillar los chistes, hay que tener buen nivel de inglés...

EL ROL TÁCTICO SE ESTRENA EN SWITCH POR TODO LO ALTO

VERSIÓN ANALIZADA
Switch

GÉNERO
Rol táctico

DESARROLLADOR
Nippon Ichi

DISTRIBUIDOR
NIS America

JUGADORES
1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: 54,95 €
Digital: 59,95 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
12

Los amantes de los RPG tácticos están de enhorabuena: junto a *Fire Emblem Echoes*, este mes también pueden disfrutar en Switch de *Disgaea 5*, un gran exponente del género, en su edición "completa".

El juego es el mismo que el lanzado en PS4 en 2015 y nos cuenta la lucha de Killia y otros señores del inframundo, que se ven obligados a unirse para luchar contra Dark Void, un demonio que, gracias a su creciente ejército, The Lost, está dominando cada vez más territorios. Este simplón argumento da pie a un juego que, si le das una oportunidad y controlas inglés, tiene muchas papeletas para enamorarte.

Estrategia con mucha profundidad

La trama, que se desarrolla a través de numerosos diálogos y escenas estáticas (con ligeras animaciones para los personajes), es tremendamente hilarante y recupera algunos personajes típicos de la serie, como los Prinny. Pero lo que realmente importa aquí son las batallas, sobre la típica rejilla cuadriculada, en las que las opciones tácticas y estratégicas son enormes, y con numerosos sistemas propios: ataques en grupo, combos, un sistema "venganza" (nos otorga ventajas cuando nuestro equipo acumula daño), bonificaciones o penalizaciones según el terreno que pisemos, habilidades varias y equipo que vamos comprando, personajes que vamos fichando... Las diez primeras horas son una verdadera locura de información, pero, poco a poco, irás pillándole el pulso y, entonces, es cuando empieza lo bueno. Hay zonas para combatir y subir de nivel, tareas secundarias (como eliminar a "x" enemigos de un tipo)... Es, sencillamente, enorme. Además, en Switch, luce de lujo, tanto en modo portátil como en la televisión, y los DLC de la edición completa ayudan a que los no iniciados progresen más fácilmente. ■



OPINIÓN

***Disgaea 5 Complete* es un grandioso exponente del rol táctico, si bien es cierto que tres aspectos lo lastran: es el mismo juego que en PS4, llega en inglés y por 55 €. Si estas barreras no son un problema para ti, lo disfrutarás a lo grande.**

84

■ Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | Xbox One | PC



Portal Knights

"MINECRAFT" PARA TODA LA FAMILIA

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Rol / Sandbox

DESARROLLADOR
Keen Games

DISTRIBUIDOR
505 Games

JUGADORES 1-4

IDIOMA TEXTOS
Castellano

IDIOMA VOCES
No tiene

FORMATO / PRECIO
Físico: 29,99 €
Digital: 19,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
16

No son pocos los juegos que están intentando explotar la fórmula *Minecraft* con distintas aproximaciones. A *Terraria* y su enfoque 2D, y a *Dragon Quest Builders* y su mayor poso rolero, se une ahora el visualmente bello *Portal Knights*...

Su premisa no parte ni de ideas ni de conceptos originales: exploramos "pequeñas" islas interconectadas a través de portales, rapiñando materiales, construyendo equipo y refugios (que podemos mejorar con barreras y otros extras) y combatiendo contra criaturas de todo tipo. La gracia es que podemos vivir la aventura jugando en cooperativo con tres amigos, a los que podemos invitar (o acudir nosotros a su "mundo"). Al hacerlo, los jugadores acarrean consigo todo su inventario, lo que facilita que, por ejemplo, la construcción de una casa sea un esfuerzo colaborativo.

Opciones y opciones... sencillas

En todo momento, *Portal Knights* quiere mantener un tono asequible, a pesar de haber muchos tutoriales, muchos cuadros de diálogo explicándonos mecánicas... pero lo cierto es que es un juego que busca la sencillez desde el minuto 1. Sirva como ejemplo el combate, que es bastante simple y con mecánicas como fijar la cámara en un enemigo, al que podemos derrotar pulsando sólo dos botones (uno de ataque y otro para esquivar). Lo mismo para las clases de personaje, pues sólo hay tres (guerrero, arquero y mago), o las opciones de construcción.

Pese a su sencillez, y a ciertos problemas en el interfaz o la gestión del inventario, *PK* es un gran juego para disfrutar en familia, con hermanos o hijos pequeños.



OPINIÓN

Portal Knights es un gran clon de *Minecraft* que sabe mantener un buen equilibrio entre las opciones de creación y el RPG. Su cooperativo para cuatro y su brillante acabado gráfico (más bonito y pulido que *Minecraft*) hacen el resto.

80

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM

PLATAFORMAS PS4 | PC



Polybius

DANDO FORMA A UN MITO

VERSIÓN ANALIZADA
PS4

GÉNERO
Shooter

DESARROLLADOR
Llamasoft LTD

DISTRIBUIDOR
Llamasoft LTD

JUGADORES 1

IDIOMA TEXTOS
Inglés

IDIOMA VOCES
Inglés

FORMATO / PRECIO
Físico: No
Digital: 16,99 €

LANZAMIENTO
Ya disponible

CONTENIDO
7

El mundo del videojuego tiene sus propias leyendas urbanas, y una de las más recurrentes es la de *Polybius*, una coin-op que se retiró en los años 80 porque alteraba el estado mental del jugador...

Como buena leyenda, no queda prueba ni de la recreativa ni de los trastornos, pero, ahora, Jeff Minter y su estudio Llamasoft LTD., creadores de shmups como *Tempest 2000* o *TxK*, han querido reimaginar como hubiera sido... pero sin ánimo de alterar a nadie. ¿El resultado? Un psicodélico shooter que se puede jugar tanto en teles normales a 4K como con modo 3D y, lo mejor de todo, con PS VR. Sus quince niveles retrotraen a otra época, a otro estilo de gráficos y de sonido (voces digitalizadas que recuerdan a primitivas recreativas). Es como si estuvieras jugando a la recreativa que se ve en la película de "Tron", pero con más efectos, luces estroboscópicas (ojo si eres epiléptico)...

Un festival "alucinógeno"

Cada uno de los niveles es "de su padre y su madre": en algunos, la nave va por una superficie plana; en otros, por el exterior de un tubo... Contamos con tres escudos (o vidas) y debemos disparar a todo lo que se mueva por la pantalla, al tiempo que pasamos por unos portales con forma de cuernos, esquivamos obstáculos... Es un desarrollo frenético, con diversos modos de juego que van desde el arcade de toda la vida (recorrer las quince fases en orden) a poder jugar los niveles de forma independiente o con un reto extra, como es no recuperar los tres escudos al pasar de nivel. Un shooter "de los de antes", pero que, gracias a PS RV, tiene una inmersión simplemente espectacular.

OPINIÓN

Pasada la chorradita de apelar a la leyenda, *Polybius* es un shooter hipnótico que conquistará tus sentidos, gracias a una fabulosa banda sonora y a un desarrollo hipnótico que, con PS VR, te hará sentir como si estuvieras en una "recre" de los 80.

82

Por Alberto Lloret @AlbertoLloretPM



Human Fall Flat

■ **PLATAFORMAS** PS4 / Xbox One / PC ■ **GÉNERO** Puzle ■ **DISTRIBUIDOR** Curve Digital ■ **JUGADORES** 1-2 ■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 14,95 € ■ 3

Este curioso puzle parece más una demo técnica que un juego en sí. El reto es superar sus diez niveles o zonas, interactuando con objetos como pulsadores, cajas que debemos acarrear, lianas o vagones de tren que debemos mover para avanzar con Bob, nuestro personaje (un segundo jugador puede unirse). La gracia está en que las físicas de Bob son un poco "locas". Fácilmente, puede caer al suelo, no salta mucho y, con L2 y R2, controlamos sus brazos. Esto da pie a todo tipo de situaciones que, de primeras, pueden frustrar, por no ser muy precisas, como, por ejemplo, ascender por una plataforma. Todos los niveles tienen pistas (una especie de radio que podemos coger) y, gracias a su ayuda, superar el juego completo puede llevar entre dos y cuatro horas, aunque hay trofeos y es rejugable. Que no te engañe su simple apariencia, porque es bastante entretenido. ■

NOTA: 75

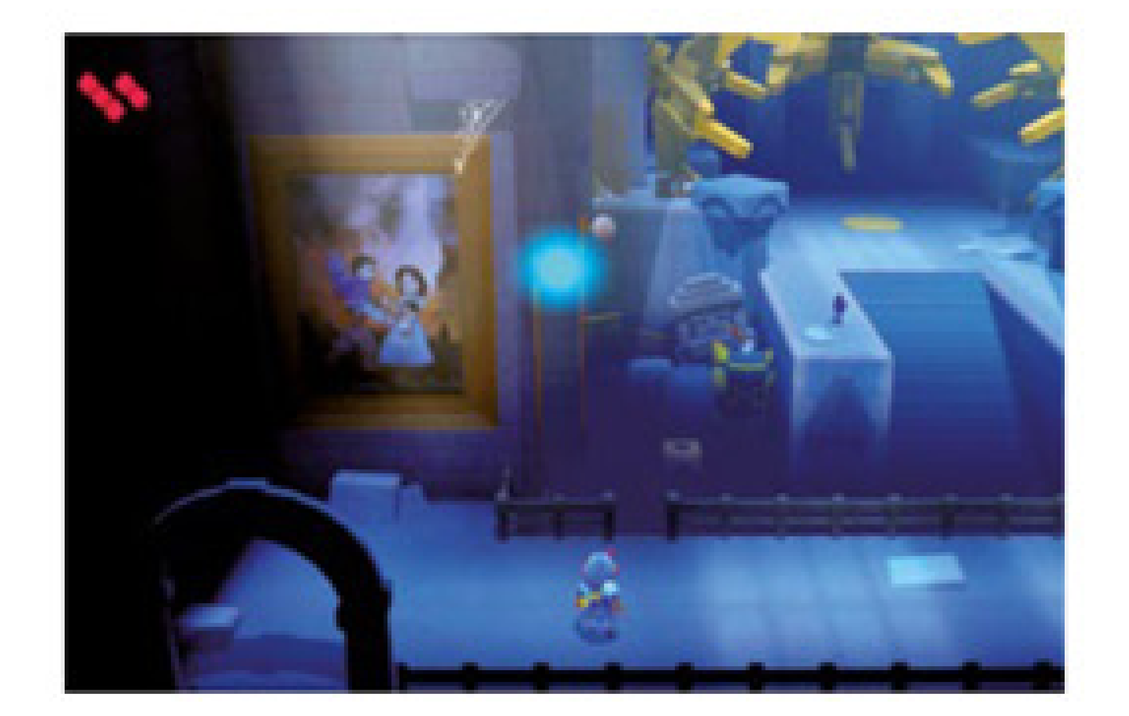


Resident Evil: Code Veronica X

■ **PLATAFORMAS** PS4 ■ **GÉNERO** Survival horror ■ **DISTRIBUIDOR** Capcom ■ **JUGADORES** 1 ■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 14,99 € ■ 18

Más clásicos de PS2 siguen llegando a PS4 a través de la emulación, esta vez el penúltimo *Resident* que apostó por la fórmula clásica del survival. Sus principales mejoras son que sus gráficos están reescalados a 1080p y que cuenta con trofeos, un aliciente para volver a jugarlo... aunque, antes de hacerlo, quizá te interese leer que el juego no ha envejecido especialmente bien. No sólo por sus gráficos, que no han sufrido ningún tipo de remozado, sino por detalles como sus controles o el inventario, que huelen a siglo pasado de lejos. ■

NOTA: 65

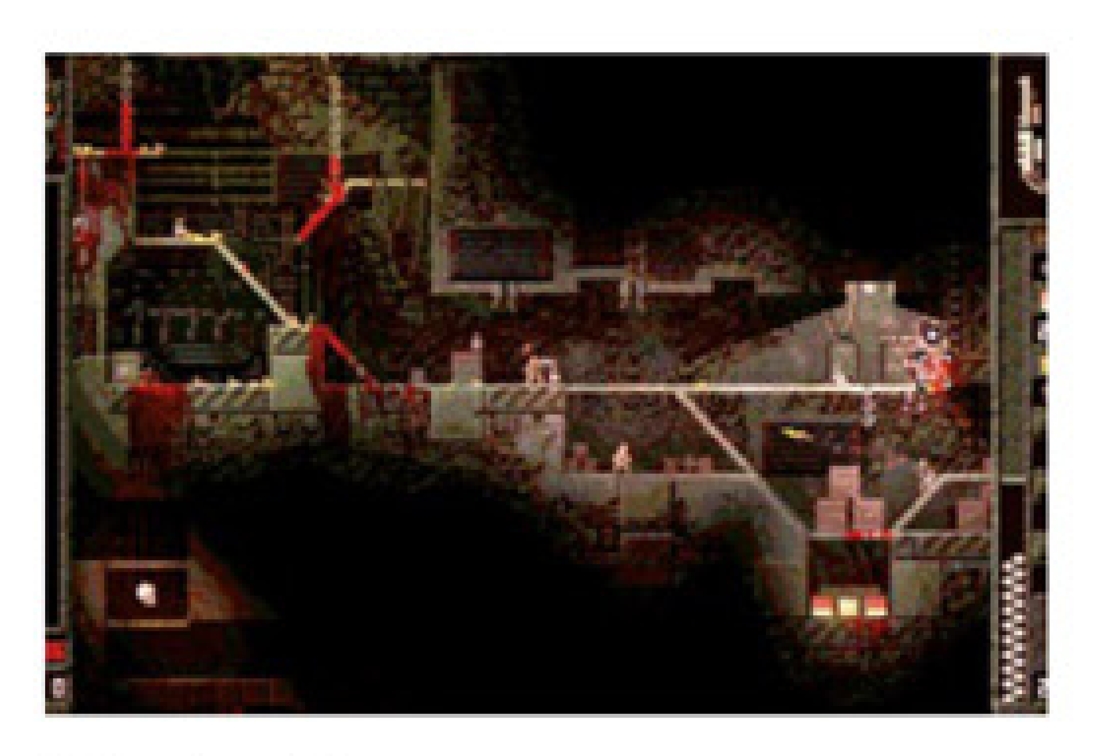


World to the West

■ **PLATAFORMAS** PS4 / One / PC ■ **GÉNERO** Aventura ■ **DISTRIBUIDOR** Avance Disco ■ **JUGADORES** 1 ■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 24,99 € ■ 7

Rain Games, los creadores de *Teslagrad*, se han sacado de la manga una aventura original con conexiones a su anterior juego, pero con un estilo totalmente distinto: el de una aventura que va alternando momentos de acción, sigilo, puzles y de habilidad. Tiene cuatro personajes protagonistas, cada uno con habilidades muy distintas, desde una gran fuerza a usar una pala para cavar el suelo y rodear obstáculos, y podemos cambiar el manejo entre uno u otro en puntos concretos. Un desarrollo no muy original y que, en ocasiones, no resulta igual de divertido o inspirado, según el personaje. ■

NOTA: 77



Butcher

■ **PLATAFORMAS** PS4 / Xbox One ■ **GÉNERO** Acción ■ **DISTRIBUIDOR** Crunching Koalas ■ **JUGADORES** 1 ■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 9,99 € ■ 16

Un tributo 2D al primer *Doom* de iD, tanto visualmente como en espíritu, pero bajo las formas de un twin stick shooter que nos invita a recorrer veinticuatro niveles con scroll lateral en busca de la salida (y a sobrevivir al duelo con el jefe final). Lejos de ser un paseo, las hordas de duros e implacables enemigos nos obligarán a afinar la puntería con escopetas, rifles, motosierras y otras clásicas armas, racionando la munición y evitando trampas para no ser nosotros el centro de un pixelado festival gore. No faltan los interruptores, los ascensores, los coleccionables ocultos... Lástima que sea breve. ■

NOTA: 77



Full Throttle Remastered

■ **PLATAFORMAS** PS4 / Vita ■ **GÉNERO** Aventura gráfica ■ **DISTRIBUIDOR** Double Fine ■ **JUGADORES** 1 ■ **IDIOMA** Castellano ■ **PRECIO** 14,99 € ■ 16

Double Fine sigue remasterizando las aventuras clásicas de Lucas, esta vez la del motero Ben. Incluye los extras habituales, desde la banda sonora a los comentarios del equipo, así como la posibilidad de jugar con el look remasterizado o el original. Es una aventura que ofreció un interfaz más simplificado que otras anteriores con el sistema SCUM y que deja unas 5-6 horas de duración. Algunos segmentos, como las peleas a lomos de la moto, han envejecido mal... pero es lo que tiene que hayan pasado veintidós años. ■

NOTA: 80

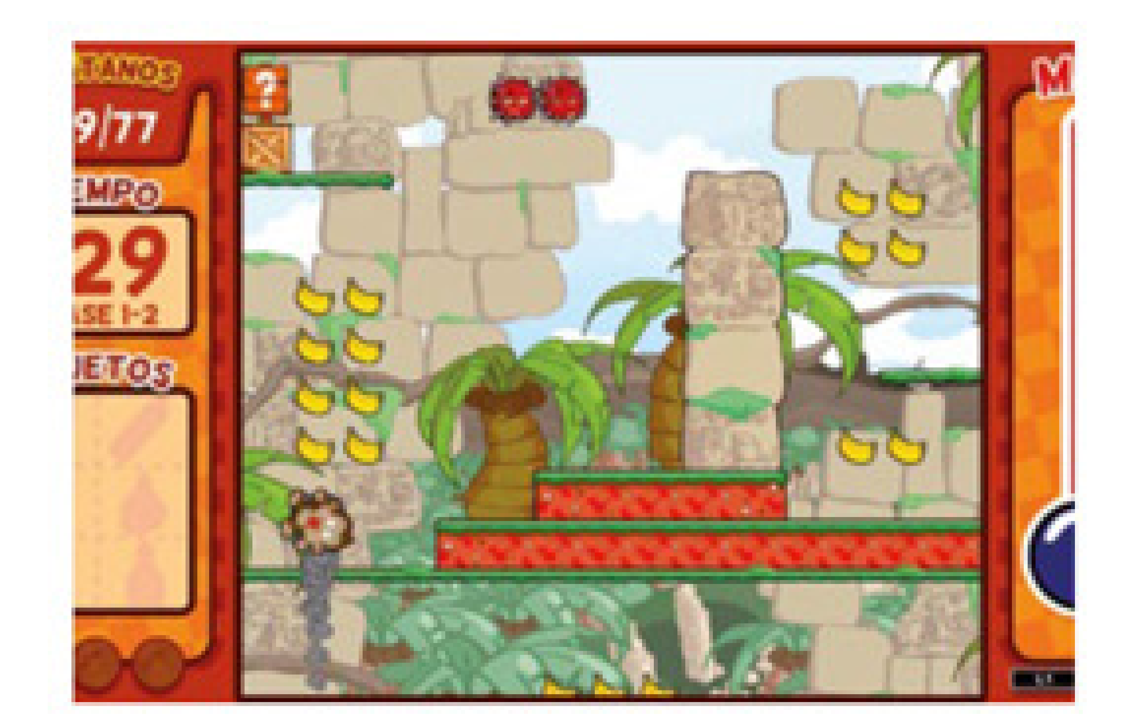


Dreamfall Chapters

PLATAFORMAS PS4 / Xbox One **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** Koch Media **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Inglés **PRECIO** 29,99 € 16

Otro de los proyectos que salieron a flote gracias a Kickstarter fue esta aventura gráfica, tercera entrega de la serie *Dreamfall*, que nos invita a seguir la historia de dos personajes conectados, aunque cada uno en un mundo de ambientación muy distinta. Está dividida en cinco episodios, en los que brilla con luz propia la narrativa, ya que el resto es flojete, empezando por el desarrollo, simple y limitado al estilo Telltale, siguiendo por los puzles (facilones) y porque, técnicamente, es regulero. Además, está en perfecto inglés.

NOTA: 70



Baboon!

PLATAFORMAS PS4 / PS Vita **GÉNERO** Arcade **DISTRIBUIDOR** Sony **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 14,99 € 3

Dos años después de su lanzamiento en Vita, las desventuras del monito Tumbili llegan a PS4 con gráficos en Full HD y algunos ajustes propuestos por la comunidad de jugadores. Así, nos esperan cerca de 60 niveles verticales en los que, utilizando ocho tipos de bombas, deberemos recoger el mayor número de plátanos y llegar a la meta, todo al tiempo que conversamos con otros personajes y vamos desgranando su simpática historia. Hideyuki Fukasawa, compositor que ha trabajado con Capcom en diversos títulos, pone la cuidada nota musical. Si algo tiene el título de Relevo, es simpatía y rejugabilidad.

NOTA: 80



Sniper Ghost Warrior 3

PLATAFORMAS PS4 / One / PC **GÉNERO** Shooter **DISTRIBUIDOR** Koch Media **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 59,99 € 18

La tercera entrega de la saga de francotiradores creada por CI Games regresa con algunas ideas nuevas, como una mayor sensación de mundo abierto, mayor libertad a la hora de elegir cómo afrontar cada misión (que pecan de ser muy parecidas entre sí) y un mayor abanico de opciones tácticas... que, por desgracia, caen en saco roto por los numerosos fallos que ha tenido el juego de lanzamiento: bugs, cuelgues, fallos en la traducción... Suponemos que muchos se corregirán con el tiempo, pero, por ahora, es mejorable.

NOTA: 70

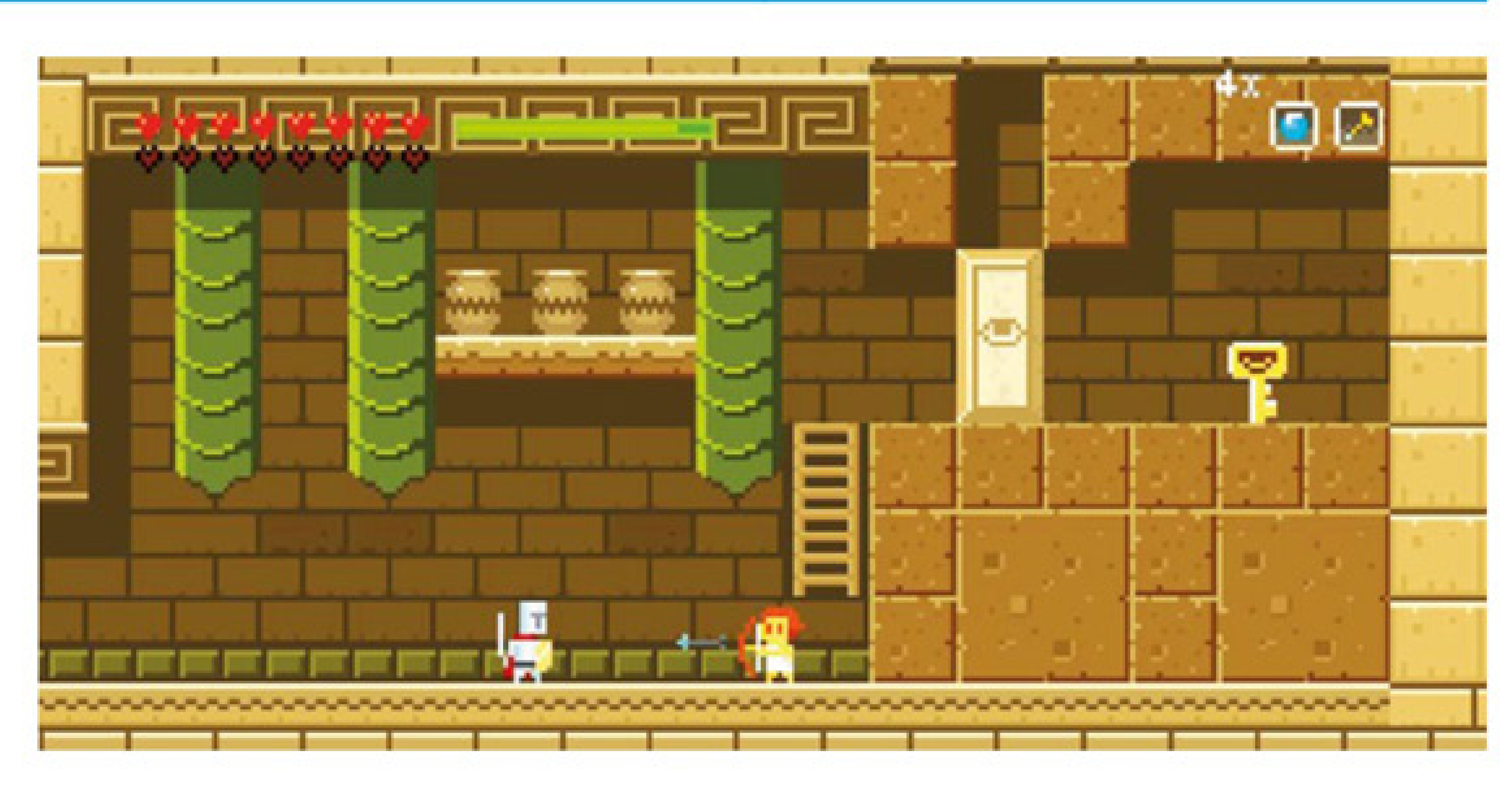


LocoRoco Remastered

PLATAFORMAS PS4 **GÉNERO** Plataformas **DISTRIBUIDOR** Sony **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 14,99 € 3

El simpático y colorista plataformas de PSP que apostó por un control "distinto" (con L y R, inclinábamos el mundo para que el protagonista avanzara), llega a PS4 con gráficos Full HD y conservando todo aquello que lo hizo especial en la portátil: están los mismos niveles, los mismos enemigos, sus secretos, la opción de personalizar nuestra casa, la espectacular y pegadiza banda sonora o el sistema de control, que nos permite dividirnos en "bolitas" más pequeñas para pasar por zonas estrechas. No ha envejecido mal...

NOTA: 79



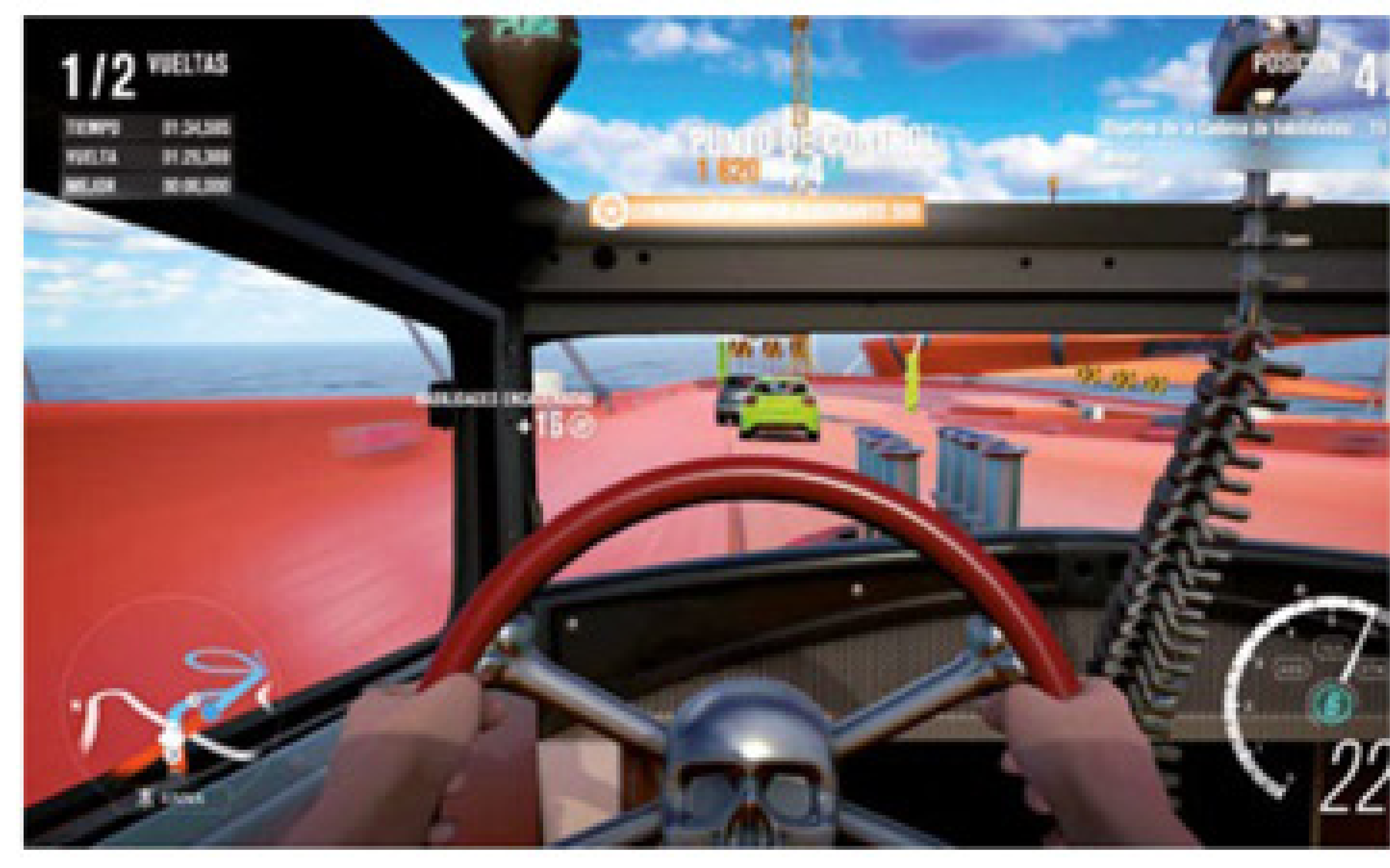
Elliot's Quest

PLATAFORMAS 3DS / Wii U / PS4 / PC **GÉNERO** Aventura **DISTRIBUIDOR** PlayEveryWare **JUGADORES** 1 **IDIOMA** Castellano **PRECIO** 14,99 € 7

Tras su paso por PC, Wii U y PS4, esta preciosa aventura pixelada, que remite a obras de los 8 bits como *The Legend of Zelda II*, nos invita a protagonizar una difícil aventura en mundo abierto, que parece haber encontrado el hogar perfecto en 3DS. Su bello estilo visual luce de fábula en la portátil, y más con el trabajado efecto 3D que se le ha añadido. ¿El objetivo? Encontrar el remedio para una maldición que nos impide morir y, poco a poco, nos va convirtiendo en el demonio que acabará con el bello mundo de Urele. Una tarea complicada que nos invita a combatir, saltar, encontrar ítems... y que brilla por su elevada dificultad, que se ha visto incrementada artificialmente por un leve retardo en los controles, algo que el estudio está intentando corregir vía parche.

NOTA: 78





■ El espectáculo está a la orden del día en este DLC, que ofrece una experiencia más arcade que la del juego original, pero con el mismo apartado técnico y un control muy configurable.

■ FORZA HORIZON 3

■ Xbox One | PC ■ 19,99 € (o como parte del pase de temporada, que cuesta 34,99 €) ■ 2,92 GB

Hot Wheels, juguetes casi reales

La segunda y última expansión de *Forza Horizon 3* se apoya en los míticos coches en miniatura para erigir una adrenalínica montaña rusa.

Aunque nació como un spin-off, *Forza Horizon* se ha convertido en la mejor saga de velocidad de los últimos años. Lejos de dormirse en los laureles, Playground Games ha sabido ampliar su fórmula con cada entrega, y las expansiones de la tercera iteración son la mejor muestra. Tras la excelente *Blizzard Mountain*, que nos condujo a una montaña helada, ahora llega *Hot Wheels*, inspirada en los célebres coches en miniatura. El estudio ha convertido un pequeño archipiélago en un parque de atracciones lleno de rampas, tirabuzones, tubos, turbos y saltos que desafían las leyes de la física.

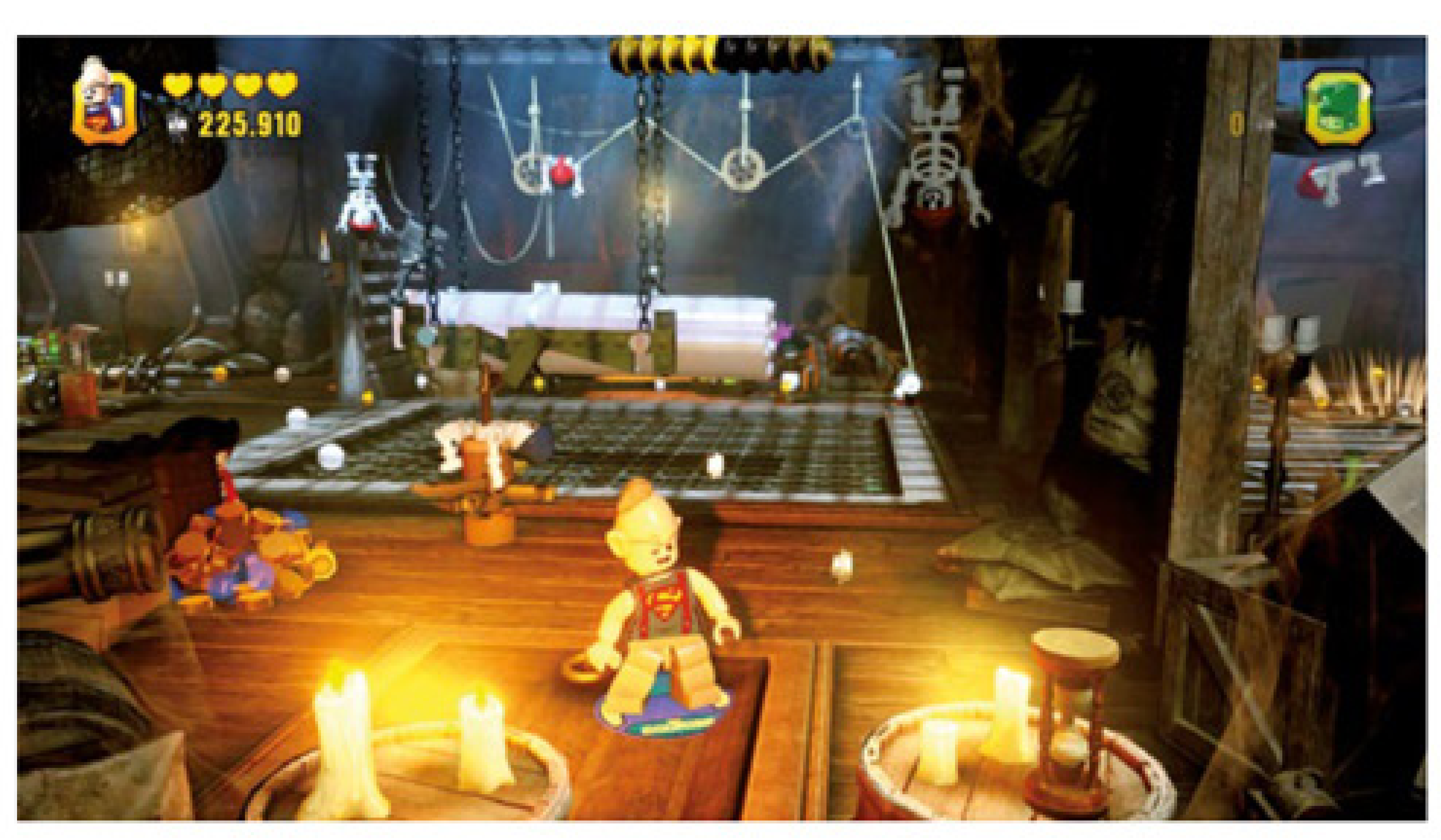
Como el juego original, esta ampliación, que cuenta también con la característica Xbox Play Anywhere, permite recorrer libremente un enorme escenario, con opciones de cooperativo y competitivo, así como ciclo día-noche y lluvia. En total, hay veintisiete eventos, nueve radares de velocidad, siete zonas de velocidad, trece zonas de derrape, veinticinco carteles de bonificación, cinco experiencias vitales y un coche abandonado. Cada prueba otorga hasta tres medallas, según ganemos o cumplamos ciertos requisitos, por lo que hay diversión para muchas horas.

Podemos usar cualquier vehículo del garaje, pero una de las gracias del DLC es que hay diez coches de Hot Wheels, como el Twin Mill y el Bone Shaker. El tono es más arcade que en el juego original, no sólo por los múltiples tirabuzones, sino también por la presencia de alfombras propulsoras o dinosaurios mecánicos, pero, pese a tal locura, hay un gran trabajo de físicas e inercias que debe tenerse en cuenta a la hora de abordar cada tipo de zona. Eso sí, a veces, se hace incómodo jugar con la cámara interior, bien porque los rizos no dejan ver las curvas o porque el capó de algunos Hot Wheels tapa la visión. Sólo se le puede reprochar el precio.

VALORACIÓN: Es caro, pero también sorprendente. Sus carreras por tirabuzones, tubos y anillos de fuego no tienen nada que ver con el juego base.

LEGO DIMENSIONS

PS4 | Xbox One | PS3 | Xbox 360 | Wii U Desde 14,95 € Desde 800 MB



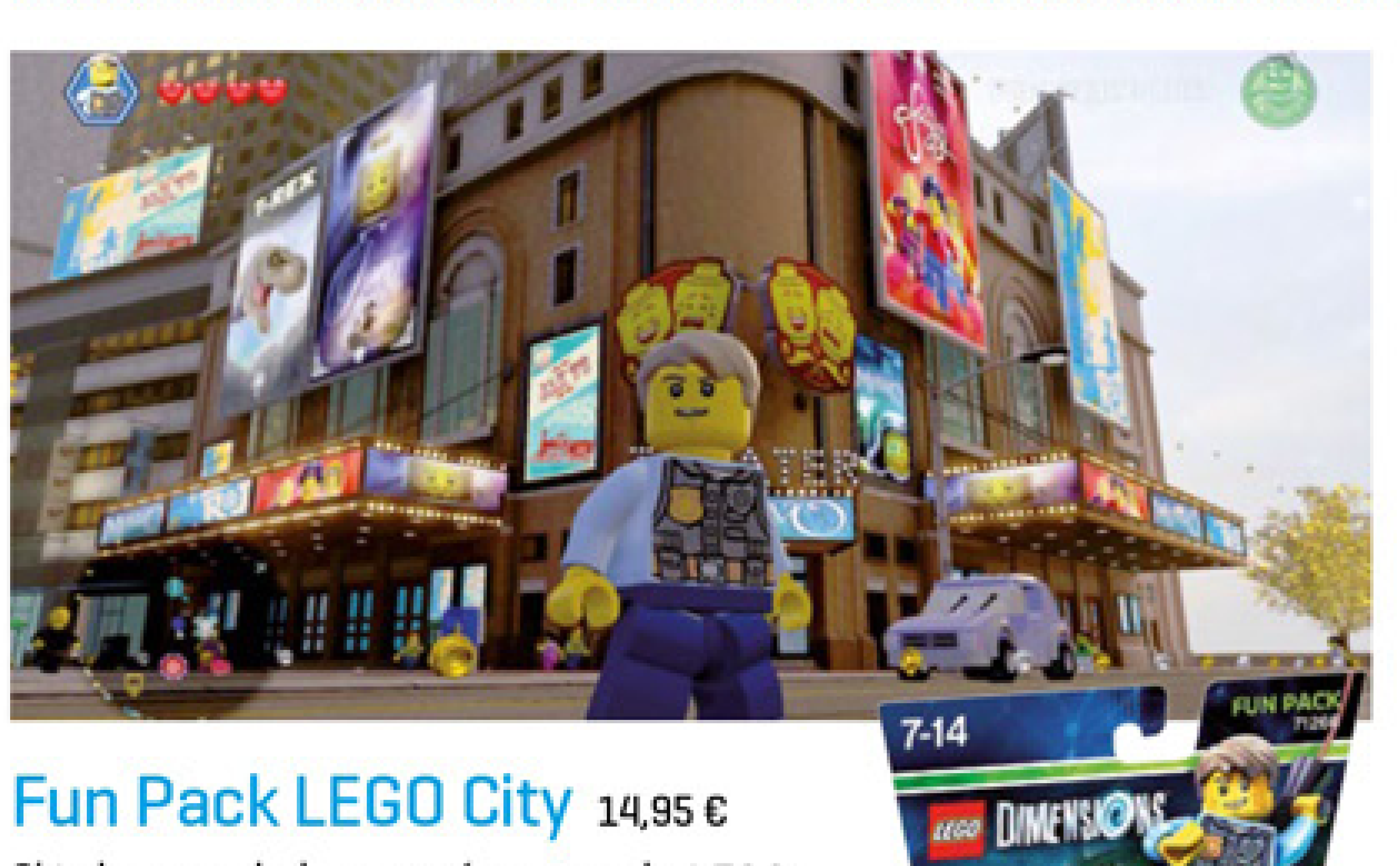






Level Pack Los Goonies 24,95 €

Revive el clásico ochentero siguiendo la historia de Sloth y "Gordi" para encontrar el tesoro de Willy el Tuerto. Es una aventura que da para algo más de una hora y en la que se conjugan puzles, acción y numerosas situaciones que recrean la película (con mucho humor y alguna que otra licencia). El pack trae las piezas para crear un barco pirata, el tétrico órgano y a Sloth. Además, da acceso al mundo de aventura de los Gonnies, con numerosas tareas extra (alguna continúa el filme) y una arena de batalla.





Fun Pack LEGO City 14,95 €

Si te has quedado con más ganas de *LEGO City Undercover*, este Fun Pack incluye a su protagonista, Chase McCain, y un helicóptero de la policía, y da acceso al mundo de aventura de LEGO City. Un mundo abierto en el que esperan variadas misiones, carreras, puntos clave que reconstruir, secretos y coleccionables con los que pasarás un buen rato.



Fun Pack Harry Potter Hermione Granger 14,95 €

Si hace unos meses dejaste escapar el Team Pack de LEGO Harry Potter, ahora puedes acceder al mundo de aventura del mago con este nuevo Pack, que incluye a Hermione y el hipogrifo Buckbeak. El contenido en el juego es el mismo (misiones, carreras, etc.), pero necesitas una figura para poder acceder a él... y ésta es la más económica.

Por Sergio Martín @replicante64

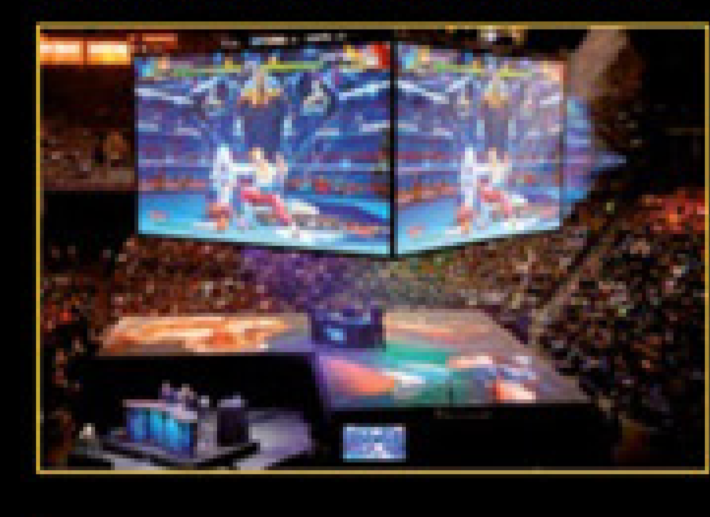
EL RESURGIR DE LOS JUEGOS DE LUCHA

Los títulos de peleas no atraviesan su mejor momento, al menos en ventas... Pero es un género que está dispuesto a resucitar este año. ¿Será capaz de conseguirlo?

eSPORTS, LA NUEVA TABLA DE SALVACIÓN

Este tipo de competiciones se han convertido en uno de los mejores caldos de cultivo para los juegos de lucha. Como género, han conseguido hacerse un hueco entre otro tipo de títulos muy populares (shooters, MOBA, etc.) y su presencia en las principales competiciones, como EVO y ESL, cada vez es más importante. Un gran paso para los arcades de lucha 2D y 3D.

EVO CHAMPIONSHIP SERIES



La Evolution Championship Series (EVO) es, para muchos, la competición de eSports más importante. Ha repartido casi 1.000 millones de dólares en premios desde 1996.

SUPER SMASH BROS.



Aunque os sorprenda a algunos de vosotros, esta saga es la única que cuenta con más de un representante en EVO. Es de las más demandadas por los aficionados al género.

A pesar de que no fue el primero, *Street Fighter II* rompió moldes y se convirtió en un vendaval que arrasó, primero en las salas recreativas de todo el mundo y, posteriormente, en una amplia cantidad de sistemas de entretenimiento doméstico. Con la obra de Capcom, para muchos uno de los juegos más influyentes de todos los tiempos (y no sólo dentro de su género), se inició una pasión hacia los juegos de lucha que se prolongó durante una década aproximadamente. Durante los años 90, ese estilo de juego se convirtió en uno de los más deseados, demandados y punteros, hasta el punto de que es casi imposible determinar la cantidad exacta de arcades de lucha que se lanzaron con posterioridad a la obra maestra de Capcom.

Sí, porque, con la aparición de las tecnologías 3D y las consolas de 32 y 64 bits, el gran *Virtua Fighter y*, sobre todo, *Tekken* recogieron el testigo dejado por *Street Fighter II* para dar paso a una segunda era de oro de los juegos de lucha, que, en su mayor parte, dieron el salto a las tres dimensiones. El cénit de todo esto lo alcanzó *Tekken 3*, juego que está considerado como uno de los mejores dentro de su género y también de los más exitosos.

LOS NÚMEROS NO ENGAÑAN

La decadencia de este género comenzó con el cambio de siglo. Las nuevas modas, el auge de otros géneros (como el de los shooters subjetivos, por ejemplo) y otros cambios fueron mermando la popularidad de los juegos de lucha. Y esto se tradujo en una reducción considerable de las cifras de ventas. Quedaos con estos datos, que nos parecen muy interesantes. *Street Fighter II: The World*

EL GÉNERO DE LA LUCHA VIVIÓ SU MÁXIMO APOGEO DURANTE LA DÉCADA DE LOS 90

Warrior de SNES sigue siendo el juego más exitoso de la historia de Capcom, con más de seis millones de unidades vendidas... más los cuatro millones adicionales que consiguió colocar la versión *Turbo*, aparecida tiempo después para esa misma máquina. Y a esto hay que añadir lo establecido por el resto de versiones (Mega Drive, PlayStation, etc.), que es una buena tajada. En comparación, ¿sabéis cuánto lleva vendido el reciente *Street Fighter V* entre todas sus ediciones? Algo más de un millón.

Otro ejemplo. *Tekken 3* colocó, sólo en PSX, más de siete millones de unidades, mientras que *Tekken 6* se ha quedado en algo más de la mitad... combinando las ventas de las entregas de PS3 y Xbox 360. Podríamos mostraros más ejemplos de la trayectoria comercial seguida por otras franquicias, como *Mortal Kombat*, *The King of Fighters* y demás, pero creemos que no es necesario. La tendencia está más que establecida, si bien es cierto que puede cambiar gracias a la llegada de los eSports. En nuestro territorio, los eSports todavía no disfrutan de »

LOS ARCADES DE LUCHA MÁS RECIENTES

Poco a poco, las compañías están volviendo a respaldar este género, y es algo que se puede apreciar perfectamente echando un vistazo a los numerosos títulos que han ido apareciendo durante los últimos meses. Y no hablamos de juegos menores o de los llamados de "bajo presupuesto", sino de obras muy reconocidas y protagonizadas por personajes no menos famosos.



INJUSTICE 2

Con un elenco de 29 personajes (más los futuros DLC), un sugerente modo Campaña, gráficos sensacionales y la gran modalidad Multiverso, *Injustice 2* se ha convertido en uno de los nuevos referentes de los arcades de lucha de jugabilidad tradicional en 2D.



ULTRA STREET FIGHTER II THE NEW CHALLENGERS

Esta entrega de Switch nos permite disfrutar de los personajes inéditos Evil Ryu y Violent Ken, escoger un nuevo estilo gráfico, jugar en cooperativo... Bastante completo.



NARUTO ULTIMATE NINJA STORM 4

Naruto, Shikamaru y demás personajes de esta saga manganime nos han deslumbrado con peleas 3D tan dinámicas como espectaculares. Un título que va más allá del tirón de la saga en la que se basa.



THE KING OF FIGHTERS XIV

A pesar de que llegó sin levantar mucha expectación, los amantes del género se han volcado con esta gran edición del clásico de la lucha 2D de SNK. Uno de los mejores exponentes de su género.



STREET FIGHTER V

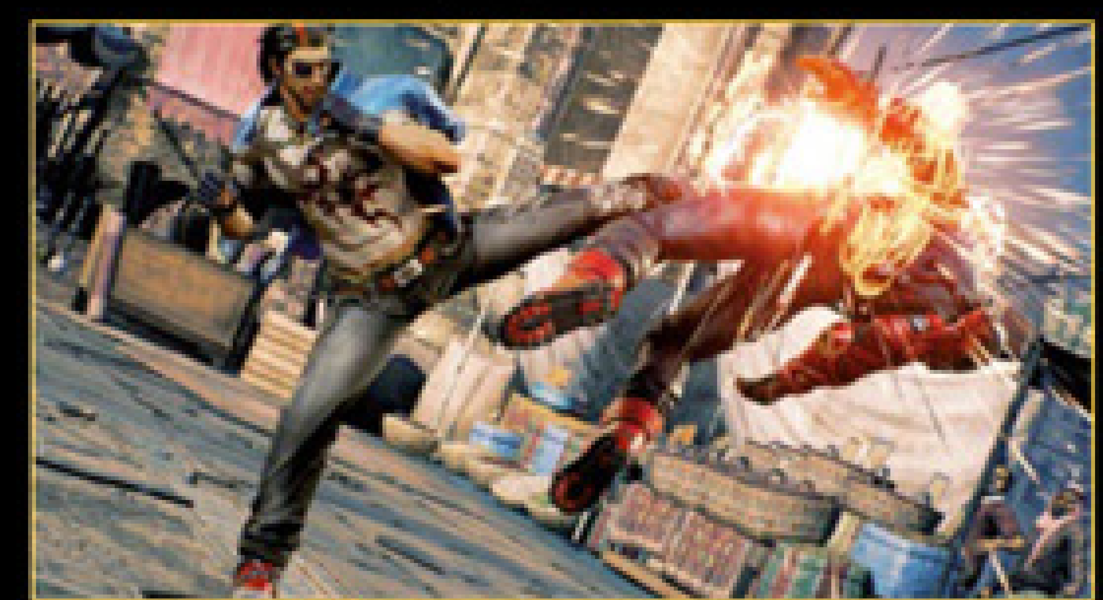
Debido a su lanzamiento "incompleto", por desgracia, *Street Fighter V* no ha alcanzado la repercusión que esperábamos. Pero es justo afirmar que, a día de hoy y después de recibir numerosas mejoras y novedades, el título ha mejorado sensiblemente.

LOS JUEGOS DE LUCHA QUE ESTÁN POR LLEGAR

A los juegos que han ido llegando últimamente, pronto se va a unir otro puñado... comandado nada menos que por *Tekken 7* (que no ha llegado a tiempo para este número). A la nueva entrega del Torneo del Puño de Hierro le seguirán otros títulos, como *Marvel VS Capcom Infinite*, la nueva franquicia de Switch *ARMS* o las siempre frenéticas batallas de la serie *Guilty Gear*.

TEKKEN 7

Hemos tenido que esperar mucho tiempo para que este juego de lucha, por fin, traspase las fronteras de los salones recreativos para acabar llegando a consolas y PC. Y lo hará con muchas novedades, comenzando por un modo Historia muy trabajado que servirá para poner fin a la trama basada en el clan Mishima. Uno de los juegos de lucha más deseados.



MARVEL VS CAPCOM INFINITE

Ya hemos podido probar las nuevas peleas de Capcom y Marvel, y podemos aseguraros que van a dar mucha guerra a partir del 19 de septiembre. El nuevo sistema basado en el empleo de Gemas del Infinito, así como el imponente plantel de personajes y los nuevos ataques especiales, conseguirán atraer a un buen número de usuarios de PS4 y Xbox One.



GUILTY GEAR XRD REV 2

Las batallas 2D artesanales de Arc System Works regresarán con esta nueva vuelta de tuerca de la edición *Xrd*. Una versión destinada a PS4 y PC que ofrecerá nuevos alicientes, como un par luchadores inéditos (Answer y Baiken), arenas de combate totalmente nuevas, un nuevo capítulo de su singular modo Historia y un reequilibrado de protagonistas.

POCKET RUMBLE

A la sombra de las grandes producciones del género, se hallará *Pocket Rumble*, un título indie que aterrizará en Switch y PC. No hace falta señalar que la influencia de los clásicos arcades de lucha de Neo Geo Pocket será la gran inspiración de esta obra, que gozará de un aspecto retro muy llamativo y un plantel de personajes bastante curioso. Llegará este año.

ARMS

El que para muchos de nosotros puede convertirse en el sucesor espiritual de ese gran arcade llamado *Punch-Out!!* llegará de manera exclusiva a Switch en unos días, y lo hará con un concepto de peleas 3D muy curioso, en el que participarán luchadores que podrán atacar a sus adversarios desde largas distancias mediante sus poderosos brazos extensibles.

» una implantación sólida, por mucho que algunos quieran hacernos ver otra cosa. Pero es innegable que estas competiciones cada vez tienen más relevancia y notoriedad a nivel global, aunque donde se produce un mayor movimiento es en el mercado oriental, lugar donde se concentra la mayor parte de su actividad.

SU FUTURO, EN EL AIRE

Es increíble lo que llegan a mover los títulos más importantes dentro de este terreno, tanto en lo relacionado con el seguimiento que tienen por parte de masas ingentes de aficionados como de dinero, que, a fin de cuentas y por mucho que nos duela, es lo que marca la pauta. Juegos como *Dota* mueven unos 90 millones de dólares, cifra escandalosa y que tratan de alcanzar otros juegos punteros dentro de este terreno como *League of Legends, Counter Strike* (en todas sus ediciones) y otros muchos. Los juegos de lucha más importantes que forman parte de esta categoría, como las versiones de GameCube y Wii U de *Super Smash Bros.* (según los expertos, el juego más "abierto" y técnico dentro de su género), *Street Fighter V* y compañía, todavía quedan lejos de alcanzar esas cifras... pero sí que es verdad que, a cambio, son títulos muy seguidos en los canales sociales de vídeo más importantes. Está claro que no es el principal pilar que sostiene a los eSports, pero, por lo menos, es un género que ha conseguido abrirse camino en este terreno y goza de un margen de crecimiento muy amplio.

LAS VENTAS DE ESTE TIPO DE TÍTULOS SE HAN REDUCIDO DE MANERA DRÁMATICA

La pregunta que debemos hacernos es si el futuro de los juegos de lucha pasa de manera inexorable por su éxito (o fracaso) en las competiciones vinculadas a los eSports y, también, a su visibilidad en Twitch, Youtube y demás servicios de vídeo online. ¿Puede subsistir sin el empuje de toda esta parafernalia? ¿Va a gozar de la demanda suficiente de usuarios para que las compañías sigan apostando por este género? La respuesta no tiene una fácil lectura, dado que las fluctuaciones del mercado y las modas que van estableciéndose año tras año son del todo imprevisibles: pueden darse varios marcos o escenarios muy diferentes.

Nosotros queremos pensar que, más allá de todo esto, sigue existiendo una cantidad de usuarios lo suficientemente fieles e interesados por este tipo de juegos que, al menos durante los próximos años, garantice un apoyo lo bastante fuerte y saludable como para que podamos seguir disfrutando de nuevas entregas de *Street Fighter, Mortal Kombat, Tekken* y demás sagas de renombre. Siendo un género que muchos de nosotros hemos visto nacer y que nos ha proporcionado tantos momentos que quedarán para siempre en nuestro recuerdo, es imposible no profesarle un cariño especial, y nos daría una pena enorme verlo morir... algo que, por desgracia, ya ha sucedido con otros géneros clásicos. ■

OTROS GÉNEROS OLVIDADOS QUE PUEDEN RENACER

De un tiempo a esta parte, muchos géneros han sido maltratados: hace ya varias décadas eran los grandes dominadores de la escena lúdica, como lo son hoy en día los sandbox o los shooters en primera persona, y ojalá se recuperen pronto.



AVENTURAS DE PLATAFORMAS 3D

Super Mario 64 supuso una revolución tan grande en esta industria que, después de él, le siguieron centenares de títulos similares... los cuales fueron desapareciendo paulatinamente con cada nueva generación de hardware que se implantaba. ¿Conseguirá el venidero *Super Mario Odyssey* traer de vuelta este tipo de producciones? Eso esperamos.



JUEGOS DE VELOCIDAD

Prácticamente lo mismo podríamos comentar acerca de los juegos de velocidad, un género que no se conformaba únicamente con ser un gran reclamo en las consolas y PC de antaño, sino que también regentaba con mano de hierro los salones recreativos. Es de esperar que *GT Sport, Project CARS 2* y demás títulos muy esperados sean bien acogidos.



SHOOTERS 2D

El que, en nuestra opinión, peor panorama de todos los géneros clásicos presenta ahora mismo es el de los shooters clásicos, los "matamarcianos" de toda la vida. Lejos quedan los *Space Invaders, R-Type, Nemesis / Gradius , U.N. Squadron* y demás obras maestras... y lo peor es que la cosa no tiene muchos visos de cambiar de aquí a un futuro cercano.

LOS MEJORES

Porque todo se entiende mejor si se ordena en una lista

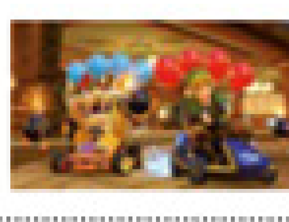
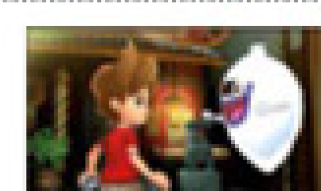
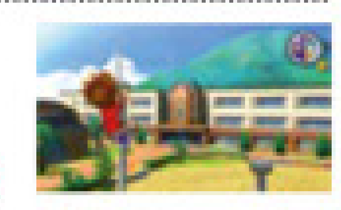
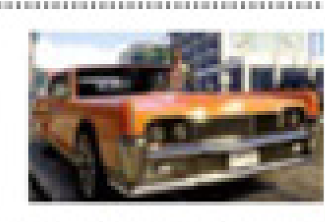
LOS MÁS **VENDIDOS**

En **España**

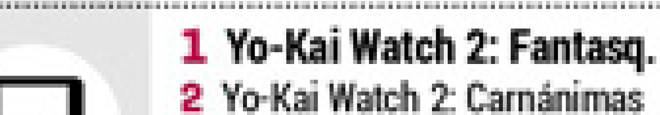
Del 1 al 30 de abril. Datos cedidos por GFK.

Pese a que se lanzó el día 28, en sólo un fin de semana, *Mario Kart 8 Deluxe* se alzó como el juego más vendido de abril, con 30.000 unidades físicas, una barbaridad para una remasterización.

JUEGOS

#	Juego	Plataforma
1	**Mario Kart 8 Deluxe** 	Switch
2	**Yo-Kai Watch 2: Fantasqueletos** 	3DS
3	**Yo-Kai Watch 2: Carnánimas** 	3DS
4	**FIFA 17**	PS4
5	**Grand Theft Auto V** 	PS4
6	**Rainbow Six Siege** 	PS4
7	**Horizon: Zero Dawn**	PS4
8	**Ghost Recon: Wildlands** 	PS4
9	**The Division**	PS4
10	**Rocket League**	PS4

PLATAFORMAS

Plataforma	Top 5
PS4 	1 FIFA 17 2 Grand Theft Auto V 3 Rainbow Six Siege 4 Horizon: Zero Dawn 5 Ghost Recon: Wildlands
Xbox One 	1 Grand Theft Auto V 2 Ghost Recon: Wildlands 3 Mafia III 4 LEGO Worlds 5 FIFA 17
Switch	1 Mario Kart 8 Deluxe 2 Zelda: Breath of the Wild 3 1-2-Switch 4 LEGO City Undercover 5 Super Bomberman R
PS3	1 Pro Evolution Soccer 2017 2 FIFA 17 3 Grand Theft Auto V 4 NBA 2K17 5 Persona 5
Xbox 360  	1 FIFA 17 2 Grand Theft Auto V 3 Pro Evolution Soccer 2017 4 NBA 2K17 5 WWE 2K17
3DS 	1 Yo-Kai Watch 2: Fantasq. 2 Yo-Kai Watch 2: Carnánimas 3 Super Mario Maker 4 Pokémon Sol 5 Mario Sports Superstars
PS Vita	1 Call of Duty: Black Ops D. 2 Minecraft 3 LEGO Star Wars EDDLF 4 LEGO Marvel Vengadores 5 LEGO Jurassic World
PC	1 Los Sims 4 2 Overwatch 3 Los Sims 4: Urbanitas 4 Diablo III: Battle Chest 5 Diablo III: Reaper of Souls

En **otros países**

JAPÓN

Del 3 al 9 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

Pese a ser una versión ampliada de *Monster Hunter X, Double Cross* ha acumulado la friolera de 1.380.000 unidades en un mes. ¿Dará pronto la saga el salto a Switch?

1. **Monster Hunter XX** 3DS
2. Zelda: Breath of the Wild Switch
3. Mario Sports Superstars 3DS
4. 1-2-Switch Switch
5. LEGO Worlds PS4

REINO UNIDO

Del 2 al 8 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

Ghost Recon: Wildlands ha tenido una gran acogida al otro lado del Canal de la Mancha, con 162.000 unidades para la versión de PS4 y 146.000 para la de Xbox One en un mes.

1. **Persona 5** PS4
2. Ghost Recon: Wildlands PS4
3. Zelda: Breath of the Wild Switch
4. Ghost Recon: Wildlands Xbox One
5. Horizon: Zero Dawn PS4

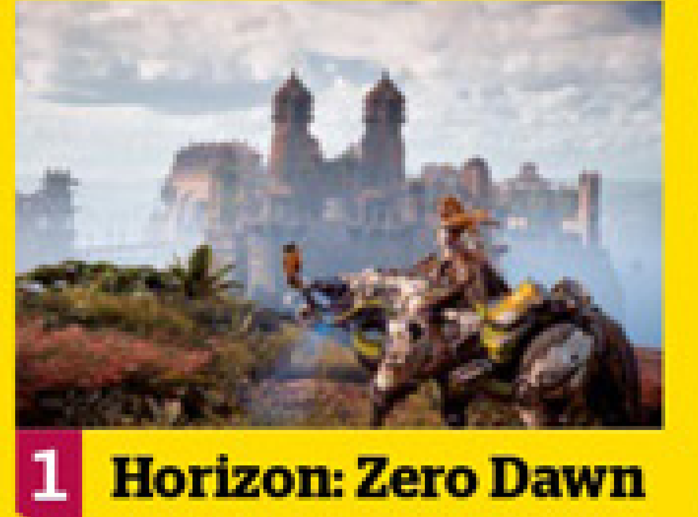
EE.UU.

Del 2 al 8 de abril. Datos cedidos por VG Chartz

La versión de *Persona 5* para PS4 acumuló la curiosa cifra de 221.222 copias en su primera semana en EE.UU., el territorio occidental donde más ha vendido (por ejemplo, en Reino Unido, fueron 16.000).

1. **Persona 5** PS4
2. MLB: The Show 17 PS4
3. Zelda: Breath of the Wild Switch
4. Kingdom Hearts HD I.5 + II.5 ReMIX PS4
5. Pokémon Sol y Luna 3DS

VUESTROS **FAVORITOS**



1 **Horizon: Zero Dawn**
PS4



2 **Mario Kart 8 Deluxe**
Switch



3 **Nioh**
PS4

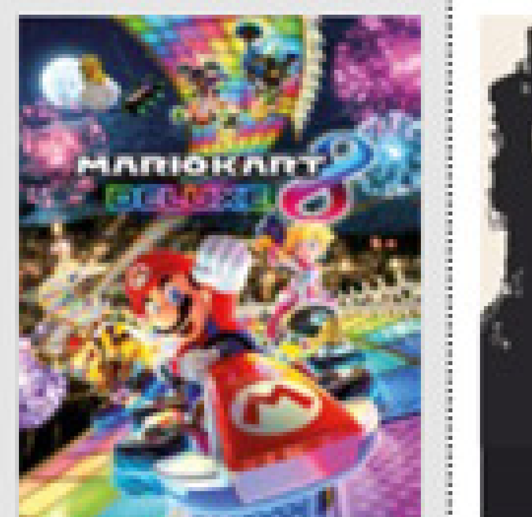
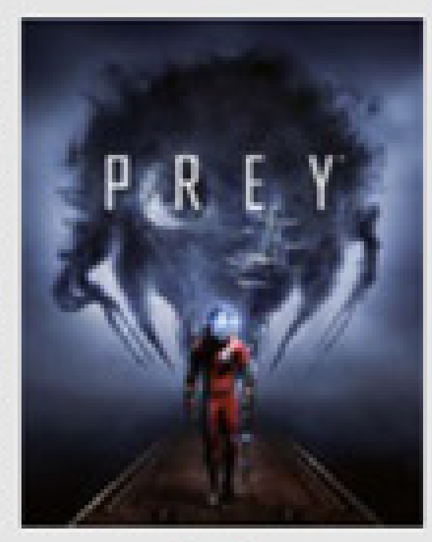


4 **Legend of Zelda: Breath of the Wild**
Switch - Wii U



5 **The Last of Us**
PS4 - PS3

LA OPINIÓN DE LA **PRENSA MUNDIAL**

	1	2	3	4	5
					
	Mario Kart 8 Deluxe Switch	**What Remains of Edith Finch** PS4 - PC	**Dragon Quest Heroes II** PS4 - PC	**Little Nightmares** PS4 - Xbox One - PC	**Prey** PS4 - Xbox One - PC
HOBBY CONSOLAS Revista líder en España	90 / 100 *«Es el primer acto de justicia de Nintendo con el catálogo de la fracasada Wii U»*	85 / 100 *«Un ejemplo perfecto de que los videojuegos son únicos como forma de expresión»*	89 / 100 *«Los cambios le dan aires nuevos para que enganche igual que la primera entrega»*	77 / 100 *«Se inspira mucho en Inside, pero presenta ideas que funcionan a la perfección»*	92 / 100 *«Destila más ideas por centímetro cuadrado que la mayoría de juegos»*
IGN Web líder en Reino Unido	9,3 / 10 *«Es la mejor entrega de la saga de lejos, y tiene todo el contenido que necesites»*	8,8 / 10 *«Sólo dura dos horas, pero es un mosaico que exuda vida, aunque sea a través de la muerte»*	7,5 / 10 *«Da tanto pasos adelante como atrás, pero se agradece que intente innovar»*	8,8 / 10 *«Como el juego del escondite, captura esa esencia del miedo a que algo te atrape»*	4 / 10 *«Habríamos dicho que es un gran juego, pero se nos bloqueó la partida cerca del final»*
GAME INFORMER Revista líder en EE.UU.	9,25 / 10 *«Es una reedición de un juego de 2014, pero la mejor versión para gozar la experiencia»*	8,75 / 10 *«Un gran ejemplo de por qué los videojuegos son únicos como medio para contar historias»*	7,5 / 10 *«No hay sorpresas apenas, pero es muy divertido enfrentarse a coloridos ejércitos»*	9 / 10 *«Un gran juego para mostrar a amigos a los que les guste el terror imaginativo»*	8,25 / 10 *«Se acomoda mucho en sus influencias, pero es un juego de acción y terror de calidad»*
GAMESPOT Web líder en EE.UU.	9 / 10 *«El renovado modo Batalla hace que merezca la pena volver a jugarlo en Switch»*	9 / 10 *«No es habitual que un argumento te haga pasar así de la pena a la aceptación»*	8 / 10 *«No sólo es un gran hack and slash, sino también una forma de adentrarse en DQ»*	8 / 10 *«Sus puzles son muy lineales a veces, pero es una odisea que resulta espeluznante»*	6 / 10 *«Como homenaje a System Shock, es competente, pero no tiene identidad»*
EDGE Revista líder en Reino Unido	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	- / 10 *No disponible*	8 / 10 *«Consigue de manera brillante ese punto que hay entre la curiosidad y la inquietud»*	- / 10 *No disponible*
FAMITSU Revista líder en Japón	35 / 40	- / 40	39 / 40	33 / 40	- / 40
NOTA MEDIA	**91**	**88**	**83**	**83**	**69**

*Los juegos de la lista de **La opinión de la Prensa Mundial** son elegidos por la redacción entre los más populares del momento.*

LOS MÁS **ESPERADOS**

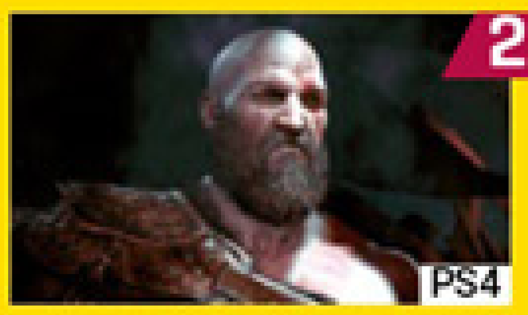
1

PS4 - Xbox One

Red Dead Redemption 2

Los vaqueros siguen agazapados, pero los esperamos para finales de este año.

FECHA Otoño

2

PS4

God of War

Kratos cambiará la mitología griega por la nórdica en compañía de su hijo, al que enseñará a ser un dios.

FECHA Sin confirmar

3

PS4 - Xbox One - PC

Star Wars Battlefront II

DICE se ha puesto las pilas para que su nuevo juego de Star Wars sea descomunal.

FECHA 17 de noviembre

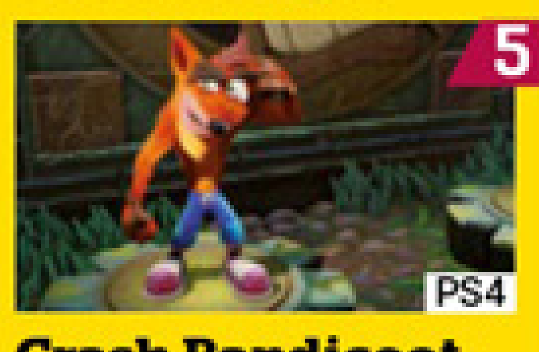
4

PS4 - Xbox One - PC

La Tierra-Media: Sombras de Guerra

Sauron aguarda a Talion en la tierra de Mordor, donde se extienden las sombras.

FECHA 25 de agosto

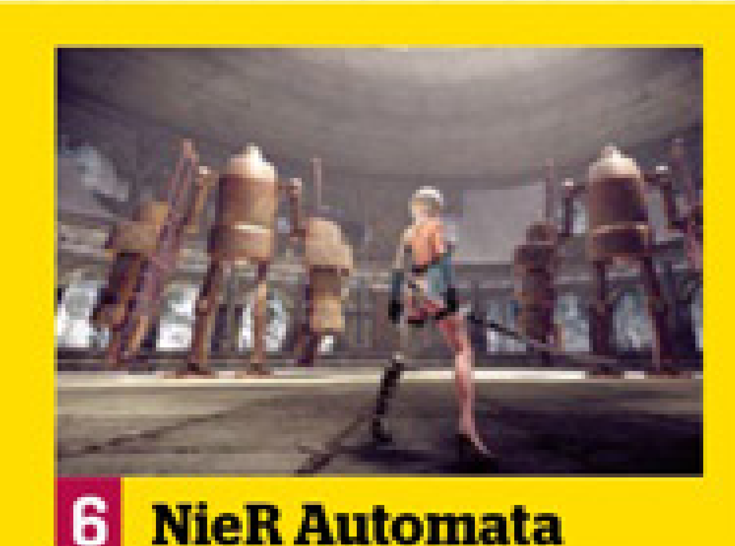
5

PS4

Crash Bandicoot N. Sane Trilogy

El marsupial más famoso del videojuego volverá con todo el espíritu de PSOne.

FECHA 30 de junio

La lista de Los más esperados se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas


6 NieR Automata
PS4 - PC


7 Battlefield 1
PS4 - Xbox One - PC


8 Borderlands 2
PS3 - 360 - PC - PS4 - One


9 Uncharted 2
PS3 - PS4


10 Final Fantasy VIII
PSOne - PC

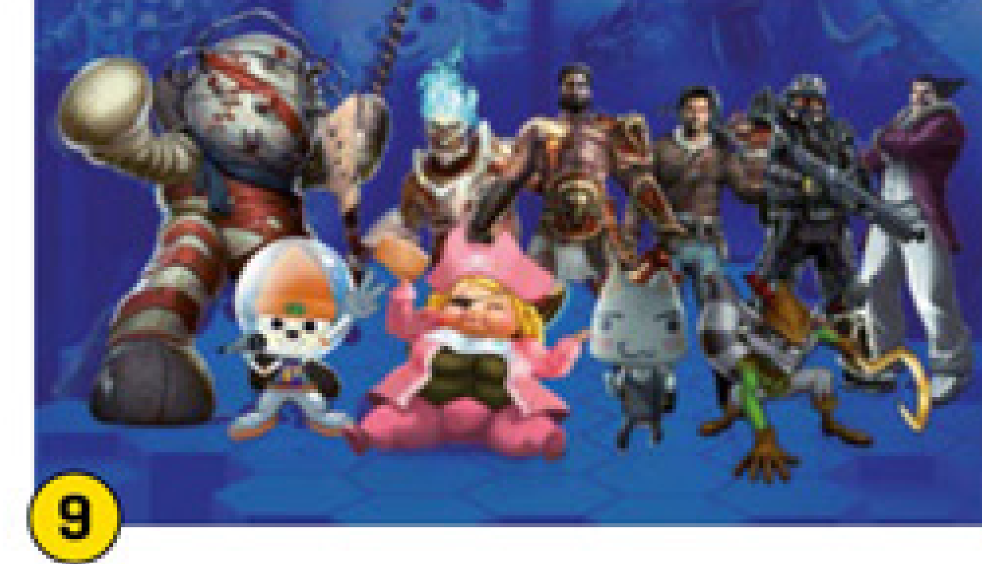
*La lista de **Vuestros Favoritos** se confecciona con las votaciones de los lectores de Hobby Consolas*

TOP 10 RECOMENDADOS

CROSSOVERS DE LUCHA

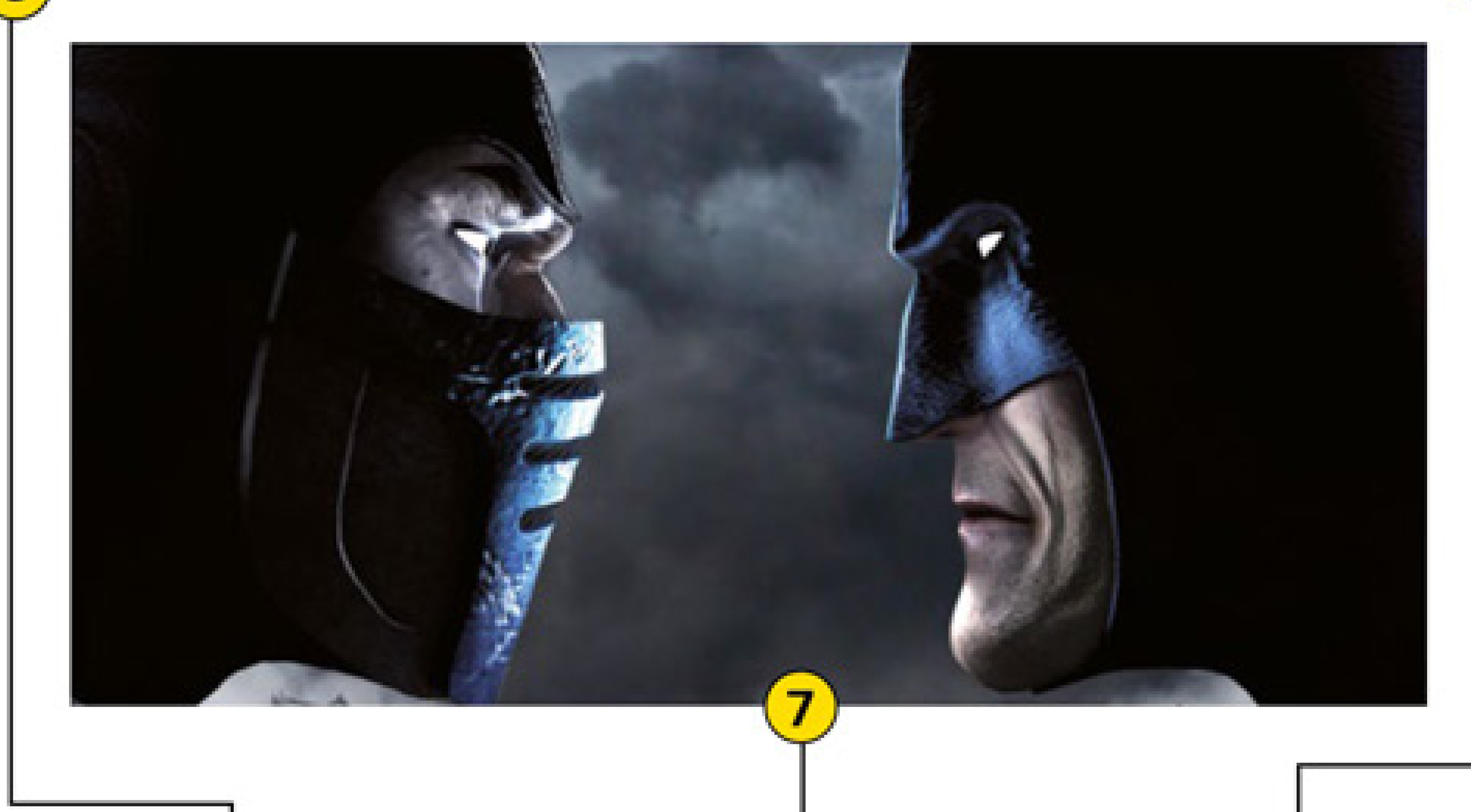
Los choques de universos son habituales en los rings virtuales, lo que permite que personajes de las sagas más variopintas se zurren la badana para demostrar quién es el rey del combo.


10


9


8


6


7

10 J-Stars Victory VS+

Spike Chunsoft juntó en un mismo ring a múltiples personajes de mangas publicados en la revista japonesa Shonen Jump: Bola de Dragón, Caballeros del Zodiaco, Dr. Slump, One Piece, Naruto... Goku, Seiya, Arale, Luffy y compañía se curtían el lomo en combates de cuatro en enormes escenarios en 3D.

- **CONSOLA** PS4-PS3-Vita
- **COMPAÑÍA** Bandai Namco
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 289** 75

9 PlayStation All-Stars Battle Royale

Siguiendo la estela de *Smash Bros*, Sony también reunió a muchos de sus personajes en un juego de lucha a cuatro bandas: Kratos, Jak y Daxter, Ratchet y Clank, Nathan Drake, Parappa the Rapper, Sir Daniel Fortesque... También hubo invitados como Heihachi, un Big Daddy, Dante, Raiden o Isaac Clarke.

- **CONSOLA** PS3-Vita
- **COMPAÑÍA** Sony
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 256** 73

8 Dead or Alive 5: Last Round

La última entrega de la saga de lucha más voluptuosa introdujo a invitados de otras series de Koei Tecmo, como Ryu Hayabusa (*Ninja Gaiden*) y Naotora Ii (*Samurai Warriors*), pero lo más chocante era la presencia de Mai (*The King of Fighters*) y de luchadores de *Virtua Fighter* como Akira, Jacky, Sarah y Pai.

- **CONSOLA** PS4-One-PC
- **COMPAÑÍA** Koei Tecmo
- **AÑO** 2015
- **NOTA HC 284** 79

7 Mortal Kombat vs DC Universe

El germen de *Injustice* tomó como base los conceptos de la saga de lucha más polémica, *Mortal Kombat*, incluidos sus sangrientos "fatalities", y los combinó con héroes y villanos de DC Comics. Sub-Zero, Liu Kang, Raiden y compañía se las tuvieron tiesas con Superman, Batman, el Jóker...

- **CONSOLA** PS3-360
- **COMPAÑÍA** Warner Bros
- **AÑO** 2008
- **NOTA HC 207** 86

6 Soul Calibur II

Tras tocar el cielo en Dreamcast, esta saga no ha vuelto a impactar igual, pero se ha gustado con los cameos. La segunda entrega incluyó un personaje exclusivo de sagas ajenas para cada versión: Link (Gamecube), Heihachi (PS2) y Spawn (Xbox). Más tarde, la cuarta entrega reclutó a Yoda y Darth Vader.

- **CONSOLA** PS2-GC-Xbox
- **COMPAÑÍA** Namco
- **AÑO** 2003
- **NOTA HC 145** 94











5

Fighters Megamix

Pese a las dificultades de Saturn para programar en 3D, AM2 se las apañó para hacer juegazos como éste, que mezclaba a personajes de *Virtua Fighter*, *Fighting Vipers* y otras sagas, con locuras como un coche de *Daytona USA*, la palmera del logo del estudio o un trozo de carne con patas.

- **CONSOLA** Saturn
- **COMPAÑÍA** Sega
- **AÑO** 1997
- **NOTA HC 69** 95

4

Street Fighter X Tekken

Dos de las sagas más longevas y reputadas del género de la lucha aunaron fuerzas en un crossover brutal. Se mantuvieron la jugabilidad en 2D y los coloridos gráficos de *Street Fighter IV*, y los personajes de *Tekken* se "aplanaron" para adaptarlos. El crossover tridimensional a la inversa sigue en el limbo...

- **CONSOLA** PS3-360-PC-Vita
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2012
- **NOTA HC 247** 93

3

The King of Fighters '98

Convertida hoy en una de las sagas más prolíficas del género (iba a entrega por año en los salones recreativos en los 90), esta serie en 2D y por equipos nació como una mezcla de *Fatal Fury* y *Art of Fighting*, a las que se sumaron personajes de *Psycho Soldier* o *Ikari Warriors*. Esta mítica entrega no llegó a Neo Geo en Europa.

- **CONSOLA** Recreativa - Neo Geo
- **COMPAÑÍA** SNK
- **AÑO** 1998

2

Marvel vs Capcom 2

Dreamcast equivalía casi a tener un salón recreativo en casa (a buen precio, no como Neo Geo), y esta adaptación dejó huella. Capcom, eminencia del crossover (SNK, Tatsunoko), juntó a personajes de sus sagas (*Street Fighter*, *Mega Man*, *Resident Evil*) con una pléyade de héroes y villanos de Marvel Comics.

- **CONSOLA** Recreativa - DC
- **COMPAÑÍA** Capcom
- **AÑO** 2000
- **NOTA HC 106** 91

1

Super Smash Bros for Wii U

La última entrega de esta saga de lucha es inigualable como crossover. No sólo hay personajes y escenarios de las sagas más míticas de Nintendo (*Mario*, *Zelda*, *Pokémon*, *Fire Emblem*, *Star Fox*, *Kirby*, *Metroid*), sino también invitados como Sonic, Pac-Man, Mega Man, Ryu, Bayonetta o Cloud.

- **CONSOLA** Wii U
- **COMPAÑÍA** Nintendo
- **AÑO** 2014
- **NOTA HC 282** 97

Por Francisco Javier Cabal

LA SEGUNDA GUERRA MUNDIAL A TRAVÉS DE LOS VIDEOJUEGOS LANZADOS EN EL SIGLO XX



Con su próxima entrega, *Call of Duty* regresará a la II Guerra Mundial... ¿Qué mejor momento para recordar los juegos que intentaron recrear el conflicto durante el siglo pasado?

Dicen que, en esta vida, todo es cíclico, desde las modas a las crisis económicas, algo que también se puede aplicar a los videojuegos. Sirva como ejemplo *Call of Duty*. Tras habernos atiborrado de exoesqueletos, tecnología imposible, armas futuristas y combates en el espacio, la veterana saga regresará este noviembre a los frentes que la vieron nacer, es decir, a los de la II Guerra Mundial. La recepción inicial ha sido más que positiva, allanando el camino de lo que promete ser un nuevo "Día D" (de desembarco de nuevos juegos basados en esta cruel guerra). Pero ojo, porque, aunque la fama y la gloria se la han repartido, principalmente, nombres propios como *Medal of Honor*, *Call of Duty* o *Battlefield*, sería injusto no hacer memoria y recordar, cuales soldados caídos, a todos aquellos títulos que aparecieron durante el siglo XX y que, de un modo u otro, han ayudado a reconstruir la II Guerra Mundial en nuestras conso-

La II Guerra Mundial lleva siendo la fuente de inspiración de muchos videojuegos desde finales de los 70.

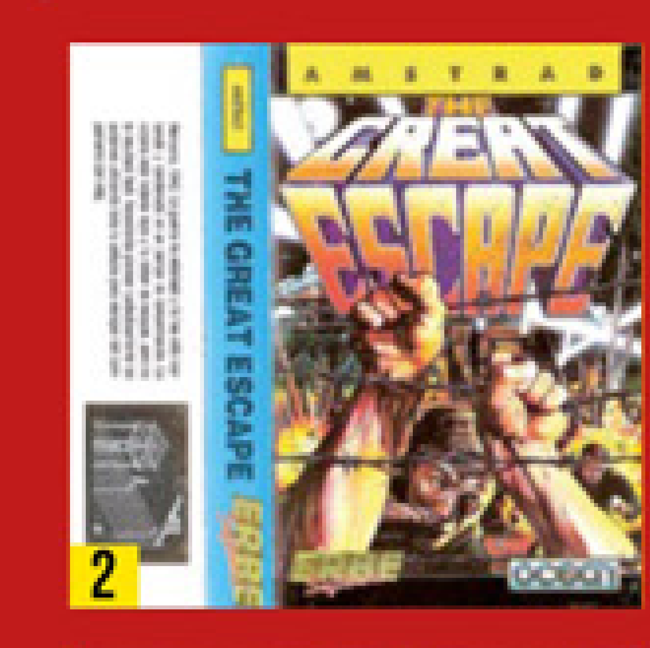
UNA LONGEVA HISTORIA DE AMOR EN LOS ORDENADORES...

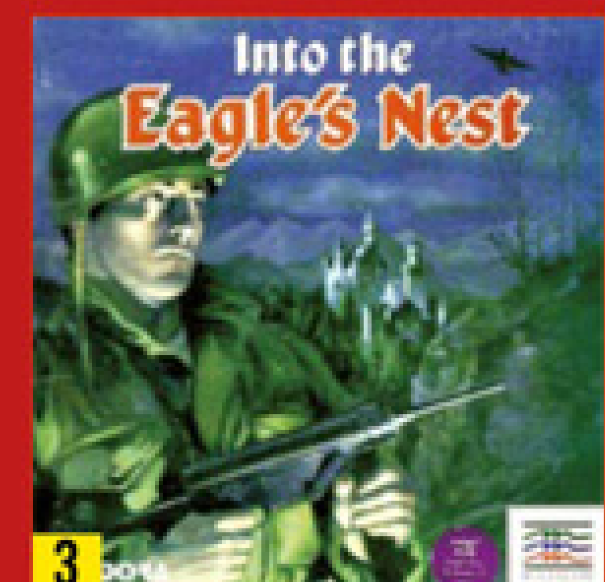


Desde que existe la programación, la temática de la guerra, y en especial la II GM, ha estado muy presente en los videojuegos. Los primeros microordenadores y ordenadores personales mantuvieron una idílica y fructífera relación con el conclicto, alumbrando decenas de proyectos que abordaron la guerra de distintas formas.



■ **Cintas y diskettes,** de 2,5" y 3,5", albergaron algunos de los pioneros que abrieron la senda bélica en los primeros microprocesadores y ordenadores personales.











1 **PATTON VS ROMMEL**
◆ C-64, MAC Y DOS ◆ 1987
Un buen juego de estrategia distribuido por EA que, fuera del círculo de amantes del conflicto, tuvo un éxito discreto.

2 **THE GREAT ESCAPE**
◆ ZX SPECTRUM, AMSTRAD, DOS... ◆ 1986
Juego de culto que seguía las líneas maestras del filme homónimo, desde una persectiva pseudo 3D. Un juego adelantando a su tiempo.

3 **INTO THE EAGLE'S NEST**
◆ C-64, CPC, AMIGA ◆ 1986
Un recordado juego que nos invitaba a infiltrarnos en una fortaleza nazi, con cuatro castillos, tres prisioneros aliados a rescatar, obras de arte que recuperar...

4 **CASTLE WOLFENSTEIN**
◆ APPLE II, DOS, C-64 ◆ 1981
Uno de los pioneros de las aventuras de acción orientadas al sigilo. Debíamos colarnos en un castillo nazi, descubrir sus pérfidos planes y escapar vivos.

5 **DIVE BOMBER**
◆ CPC, AMIGA, ZX SPECTRUM... ◆ 1988
Conocido aquí como *Night Raider*, fue un primitivo simulador de vuelo con la misión de hundir el Bismarck.

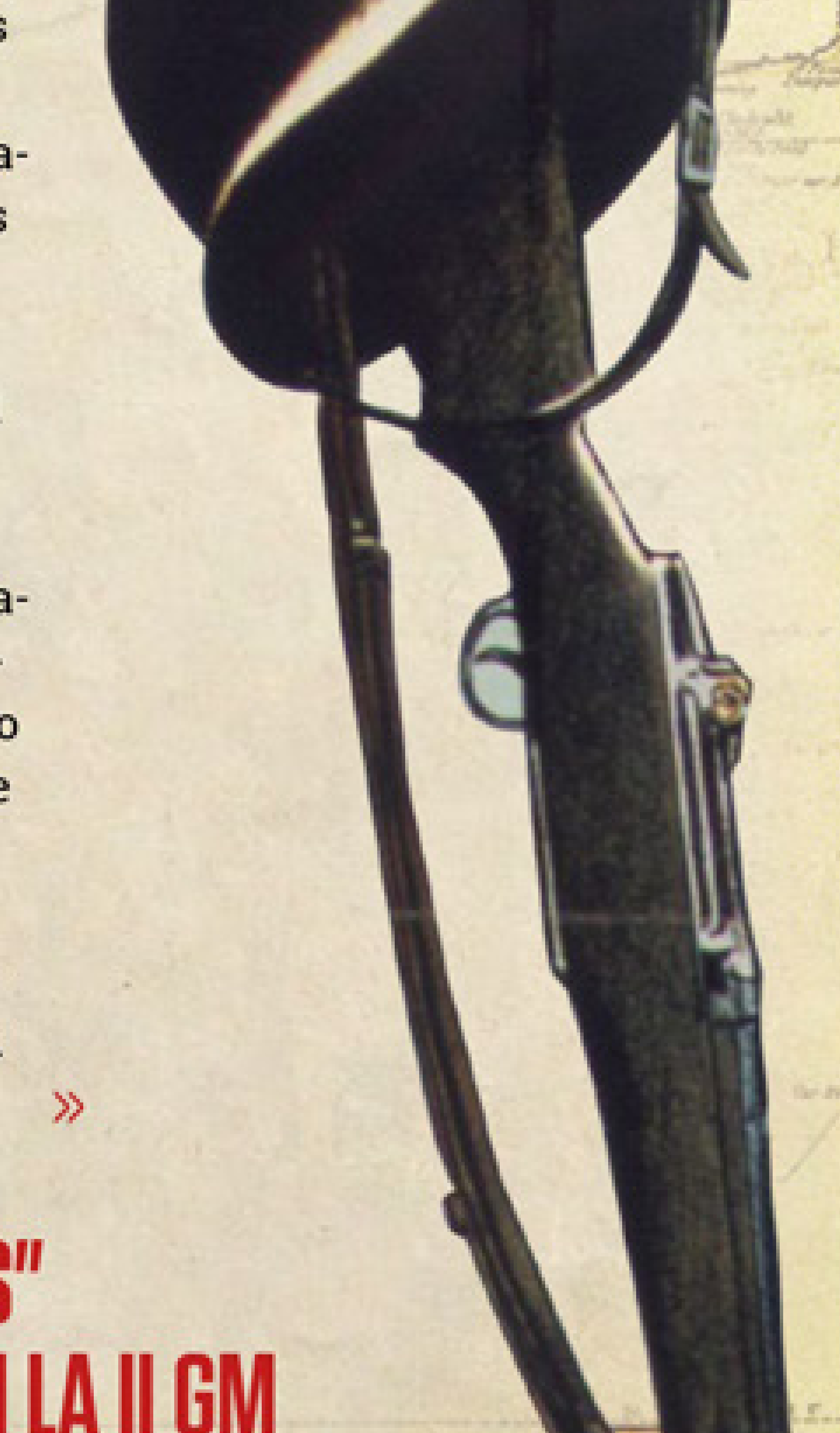
6 **AIR WARRIOR**
◆ APPLE, ATARI ST, AMIGA ◆ 1988
Una veterana saga de simuladores de combate aéreo que, en 1988, fue una de las pioneras del MMO (multijugador online masivo) usando un módem.

7 **THE BATTLE FOR MIDWAY**
◆ MSX, C-64, CPC, ZX SPECTRUM... ◆ 1984
No todo fueron buenos juegos, y éste de estrategia, en concreto, recibió palos por ofrecer ligerísimas opciones tácticas, entre otras muchas cosas...

las. Por razones más que obvias, hemos dejado fuera de esta selección los títulos lanzados en microordenador y PC, no sólo porque la lista crecería exponencialmente, sino porque necesitaríamos quince volúmenes Espasa para poder abarcarlos todos. Eso sí, en esta misma página, podéis encontrar pequeños recordatorios de algunos inolvidables pioneros y algunas pinceladas de los comienzos...

LA GUERRA ESTALLÓ PRONTO

Paradójicamente, se puede decir que la historia del videojuego está ligada a la de la II Guerra Mundial: nada más concluir el conflicto, las potencias vencedoras comenzaron a desarrollar sus propios "superordenadores programables", para los que, muy pronto, se empezó a desarrollar software de entretenimiento, como puro pasatiempo, no con visos comerciales. Eran juegos simples, como un simulador de ajedrez. Tuvieron que pasar algunas décadas para que el círculo se cerrara y los primeros juegos basados en la II Guerra Mundial comenzaran a llegar. Lógicamente, dadas las limitaciones del hardware de finales de los 70 y principios de los 80, los primeros títulos apostaron por la estrategia y la simulación sobre tablero (o "War Games", como se les conoce genéricamente). Uno de los primeros en forjarse un nombre fue *Computer Bismarck*, lanzado en 1980 para Apple II y el microordenador TRS-80. Puso el foco en la campaña británica para localizar y hundir el Acorazado Bismarck. »



EN LOS ORÍGENES, LA ESTRATEGIA Y LOS "WAR GAMES" FUERON LOS GÉNEROS QUE MÁS Y MEJOR RECREARON LA II GM



■ **Algunos juegos** nos han puesto en las filas alemanas, y sufrieron modificaciones para poder llegar a ciertos mercados.

1942, DE CAPCOM, FUE UNO DE LOS PRIMEROS GRANDES ÉXITOS COMERCIALES INSPIRADOS EN ESTE CONFLICTO

» Destapado el tarro de las esencias bélicas, el chorreo desde entonces ha sido incesante. *Eastern Front (1941)* se lanzó un año más tarde para los ordenadores de 8 bits de Atari, aunque, posteriormente, se editó en formato cartucho compatible con la máquina de juegos Atari XEGS (Atari XE Game System, que se lanzó en 1987). Fue uno de los primeros juegos, si no el primero, en permitir controlar a los soldados nazis en el frente oriental. Nuestra tarea consistía en conquistar el territorio de la URSS, en base a dos campañas o escenarios: 1941, que nos permitía iniciar la incursión desde el principio, y 1942, que comenzaba con las tropas bien dentro del territorio ruso. Uno de sus principales atractivos fue que, aparte de la táctica, debíamos tener en cuenta otras variables cruciales, como la moral de las tropas, el cansancio, las inclemencias del tiempo, el terreno... La versión de cartucho contó con algunas mejoras respecto a la primera versión, como cinco modos de dificultad.

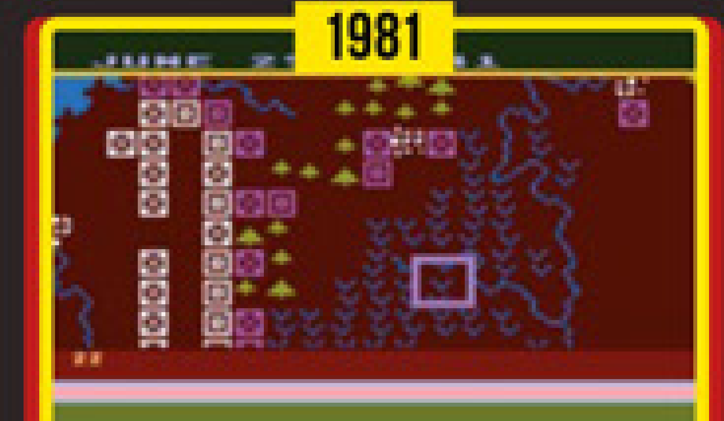
COMIENZA LA ACCIÓN...

Otro año más tarde, en 1982, Intellivision recibió *B-17 Bomber*, una de las primeras aproximaciones en flirtear con la "simulación aérea" y la "acción". Y lo cierto es que, pese a las limitaciones del hardware, el tiro no fue del todo errado. La acción discurría sobre un mapa de Europa: nosotros fijábamos la posición a la que queríamos que fuera nuestro bombardero B-17 y, en cualquier momento, podíamos alternar entre la vista del mapa y la de la torreta del avión, desde la que podíamos abatir cazas. Ya sobre la zona designada, debíamos soltar las bombas sobre fábricas, nidos antiaéreos, aeropuertos...

II GUERRA MUNDIAL... EN LAS CONSOLAS DEL SIGLO XX

Los juegos que recrean este conflicto no son algo de "ahora". Desde principios de los 80, muchos juegos han abordado esta temática desde frentes muy distintos...

1981





EASTERN FRONT (1941)
◆ ATARI 8-BIT, XE GAMING SYSTEM

Recreó el frente oriental entre 1941 y 1942. Jugábamos con los nazis, y el objetivo era repeler a los rusos. Había variables como la moral.

1982





B-17 BOMBER
◆ INTELLIVISION

En el puesto de artillero de un B-17, debíamos abatir aviones, arrasar fábricas... Fue la primera propuesta de acción basada en la II GM.

1984





1942 (SERIE)
◆ FAMICOM, GBC

Objetivo: destruir a tiro limpio toda la flota aérea de Japón con nuestro Lockheed P-38. Fue uno de los primeros grandes éxitos

1985





SKY DESTROYER
◆ FAMICOM

Lo opuesto a *1942*: destruir los aviones aliados con un caza japonés, en un shooter sobre raíles. Lógicamente, no salió de Japón...

1994

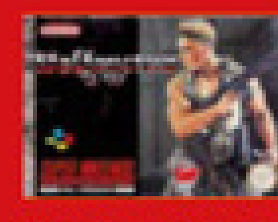


OPERATION EUROPE PATH TO VICTORY
◆ MEGA DRIVE, SUPER NINTENDO

Koei tomó ideas de *P.T.O.* y las adaptó a los frentes europeos y africanos, en un juego de estrategia en el que manejamos a ambos bandos.

1994



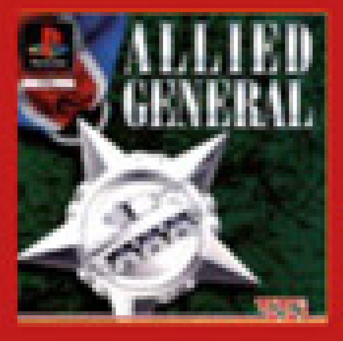


WOLFENSTEIN 3D
◆ SUPER NINTENDO, JAGUAR...

¿Qué decir de uno de los padres de los FPS? Que su ambientación fue única en la época, y se ha portado a casi todos los sistemas...

1995



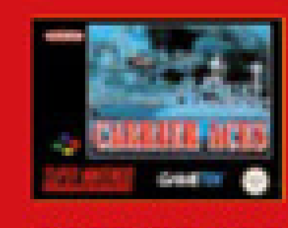


ALLIED GENERAL
◆ PSONE

Secuela de Panzer General, esta serie se decantó por la estrategia por turnos, en cuatro frentes distintos. Sólo manejábamos a los aliados.

1995



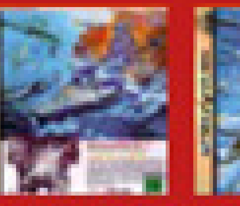


CARRIER ACES
◆ SUPER NINTENDO

Simulador de vuelo con una gran variedad de misiones, con ambos ejércitos. Incluso contó con un interesante modo a pantalla partida.

1995





STRIKERS 1945 I Y II
◆ SATURN, PLAYSTATION

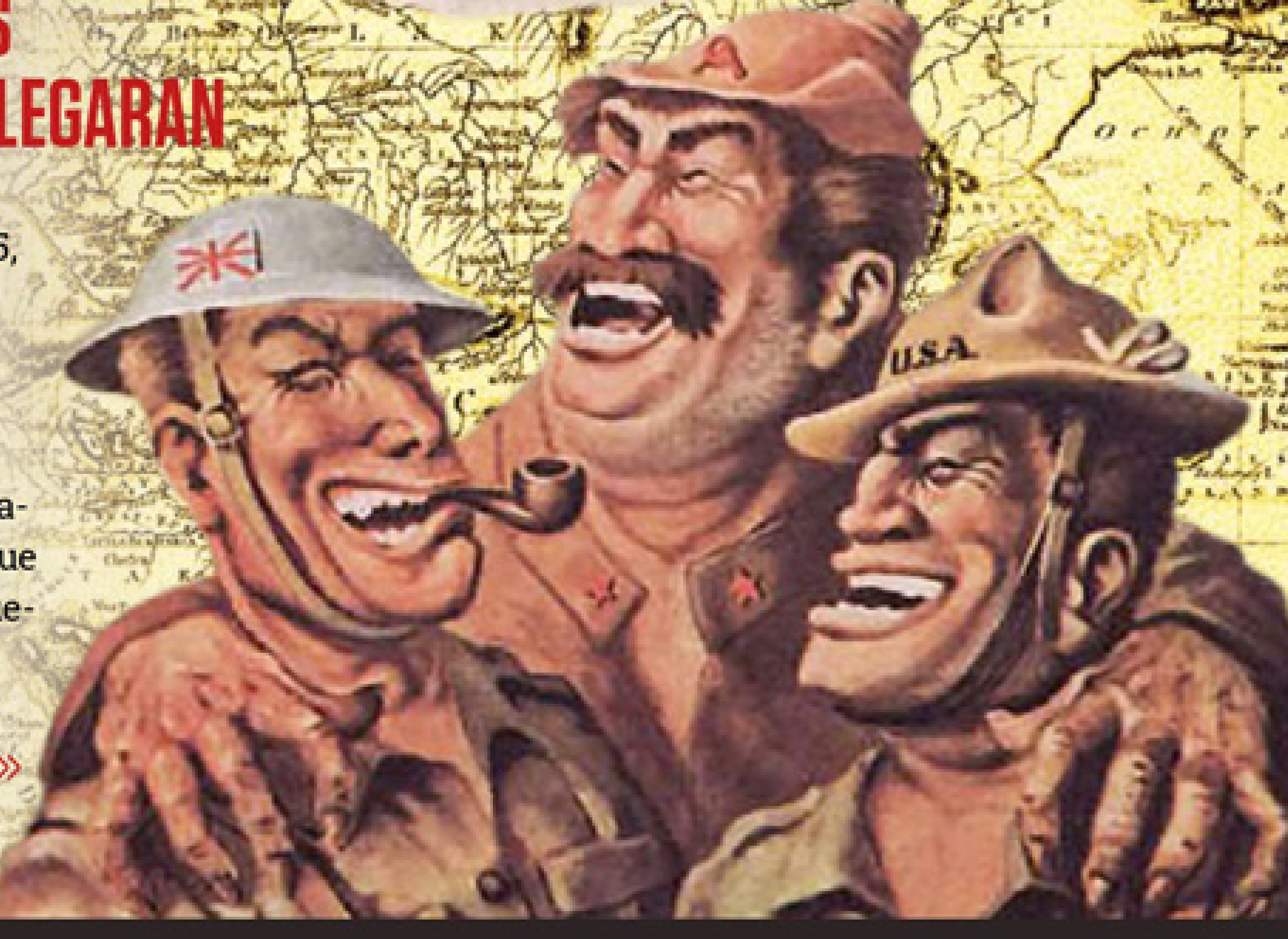
Este shmup de acción vertical nos presenta una nueva fuerza militar, "CANY", contra la que británicos, alemanes y japoneses unen fuerzas...

Todo, con el objetivo de alcanzar la mayor puntuación posible. Como curiosidad, *B-17 Bomber* es uno de los cartuchos compatibles con Intellivoice, el accesorio con el que algunos juegos contaban con voces digitalizadas (aquí, por ejemplo, para cantarnos la posición horaria de los enemigos).

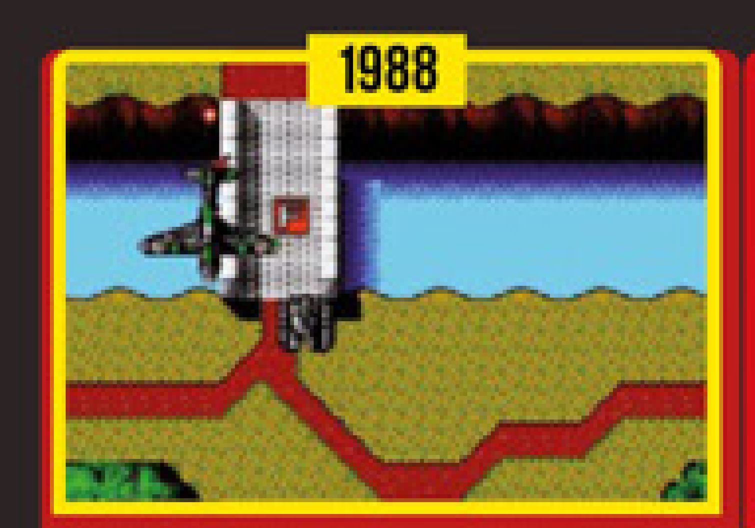
Pero el primer gran éxito comercial de un juego basado en la II Guerra Mundial tuvo que esperar hasta diciembre de 1984, fecha en la que llegó *1942* a los salones recreativos japoneses. Fue el primer éxito incontestable de Capcom en los salones, y nos ponía a los mandos de un Super Ace, un avión muy parecido al Lockheed P-38 "Lightning", a lo largo de 32 niveles que nos llevaban desde EE.UU. hasta Japón con una misión: despejar el camino para que la armada naval pudiera destruir Tokio sin obstáculos. Se adaptó a NES (con un resultado algo irregular) y, posteriormente, a Game Boy Color (con resultados aún peores). La serie continuó con *1943* (que introdujo barras de energía), *1941* o la subserie *19XX*, ambientada en un pasado alternativo. Gracias a recopilatorios como *Capcom Generations* o *Capcom Classics Collection*, PSOne, PS2 y Xbox, entre otras, cuentan con unos ports perfectos.

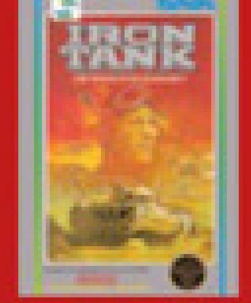
LAS HERIDAS DE LA GUERRA HICIERON QUE MUCHOS JUEGOS, EN LOS QUE CONTROLÁBAMOS AL EJE, NO LLEGARAN

Pocos meses después, ya en 1985, Taito hizo lo propio... pero con una apuesta a la inversa: ponernos en la piel de un piloto japonés en un shooter sobre raíles que también debutó en los salones y acabó en Famicom. Lógicamente, por su enfoque (abatir aviones aliados), el juego quedó como algo exclusivo del mercado nipón... aunque hoy día se puede encontrar a precios asequibles. »



1988





IRON TANK
◆ NES

Secuela de la coin-op *TNKIII* de SNK, es un juego de acción (a bordo de un tanque) que transcurre durante el Desembarco de Normandía.

1988





DESERT COMMANDER
◆ NES

La estrategia y la táctica también nos llevaron al frente africano, donde era posible elegir entre el Eje o los Aliados. No salió en Europa.

1990



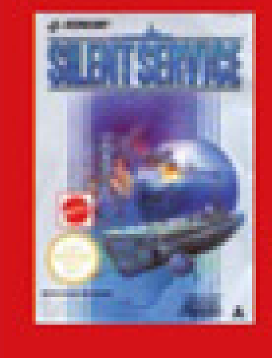


FIRE MUSTANG
◆ MEGA DRIVE

Port de una recreativa de acción con scroll lateral que se tomó muchas libertades históricas. Fue otro que no llegó a salir de Japón...

1990





SILENT SERVICE
◆ NES

El mítico creador Sid Meier creó este simulador de submarino de la II GM, que en consola fue programado por Rare y editado por Konami.

1993





PACIFIC THEATER OF OPERATIONS
◆ SNES, MEGA DRIVE

Saga de estrategia y táctica que permite revivir el frente del Pacífico, elegir bando y cambiar el rumbo de batallas como Pearl Harbor.

1998



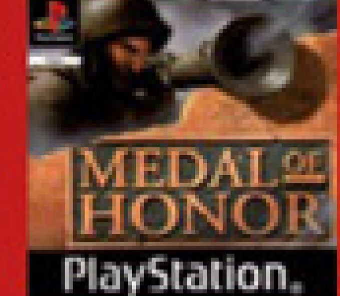


COMMANDOS I Y II
◆ PC, PLAYSTATION 2

En 1998, nació una de las sagas de estrategia más exitosas de la historia, creada en Madrid. Su mejorada secuela llegó a PS2 en 2002.

1999





MEDAL OF HONOR (SERIE)
◆ PSONE, PC

Spielberg, a través del estudio Dreamworks Interactive, dio forma al primer shooter subjetivo de esta mítica serie, que nació en PSOne.

1999





PANZER FRONT
◆ PSONE, DREAMCAST

Los japoneses Enterbrain nos metieron en el interior de seis tanques ficticios para recrear, con cierto realismo, campañas reales.

1999





WINGS OF FURY
◆ GAME BOY COLOR

Juego de acción a bordo de un avión, con el que debemos aniquilar a las fuerzas japonesas. Era un port de un juego clásico de PC.

2000





HIDEN & DANGEROUS
◆ PSONE, DREAMCAST

Uno de los pioneros de la acción táctica en primera y tercera persona, en el que manejábamos a un equipo de ocho soldados británicos.



EL RIGOR HISTÓRICO, A MENUDO, SE HA SACRIFICADO EN POS DE UNA JUGABILIDAD MÁS "EXPLOSIVA"

■ Los shmup con scroll vertical o lateral han sido un género recurrente. Algunos, con el objetivo de mermar a las fuerzas aliadas.

» La siguiente cita bélica importante en consola tuvo lugar tres años después, en 1988, con *Iron Tank*, la secuela del arcade *TNK III* de SNK. De nuevo, la acción tenía lugar en el frente europeo, durante el Desembarco de Normandía, aunque, aquí, nuestro objetivo fue alcanzar una fortaleza nazi a bordo de un tanque. ¿Adivináis quien iba dentro, tanto en *TNK III* como en la secuela? Ralf Jones, uno de los guerrilleros de *Ikari Warriors* y conocido luchador de la serie *The King of Fighters*...

ADIÓS, MEMORIA HISTÓRICA

Como ya hemos visto, algunos juegos apostaron por enfoques algo arriesgados, que nos ponían en las filas del Eje para acabar con los Aliados. Muchos de ellos se quedaron en Japón, mientras que otros, como *Desert Commander* (Kemco, 1989), un juego de estrategia que nos llevaba al frente africano, eliminó toda referencia a las facciones y los comandantes reales, desde Rommel a Patton, para evitar herir sensibilidades en EE.UU. A Europa ni llegó...

Otros, como *Fire Mustang* (1991), un shoot'em up con scroll lateral, se pasaron la historia por el forro del cartucho, tomándose libertades como ponernos en el ejército aliado al mando de aviones que no estaban terminados en los años en que se ambientaba o, lo más gracioso, que la primera misión tuviera lugar en 1940 cerca de España (EE.UU. no entró en guerra hasta 1941, y España fue siempre un país neutral).

Por suerte, no todo fueron destrozos ni juegos de estrategia o shoot'em ups. En esta década, también hubo propuestas distintas e interesantes, como *Silent Service*, el juego de ordenador creado por el genio Sid Meier, que nos invitaba a seguir la guerra desde el interior de un submarino americano (estudiar las cartas navales, vigilar la velocidad y la profundidad, lanzar torpedos usando el periscopio...). Un juego que Rare adaptó a NES y que, a pesar de tener la vitola de ser soporífero y tener aspectos mejorables, goza del cariño de un sector importante de los amantes de la II GM. Como *Wolfenstein 3D*, el shooter subjetivo que, junto a *DOOM*, revolucionó la industria en múltiples sentidos. Fue el primer shooter subjetivo en abordar la II Guerra Mundial y uno de los primeros en adaptarse, con más o menos censura, a casi todos los sistemas imaginables, tanto de la época como posteriores.

WOLFENSTEIN 3D ES, QUIZÁ, EL JUEGO DE LA II GUERRA MUNDIAL QUE MÁS VECES SE HA PORTADO... Y CENSURADO

JAPÓN, CUNA DE GRANDES ESTRATEGAS

A diferencia de Occidente, Japón, una de las potencias derrotadas, no tuvo reparos para regresar a la II GM repetidas veces a través de los videojuegos. Obviando pasajes de su derrota, como la bomba atómica, ha abordado casi todos los frentes de la guerra, siempre desde un punto de vista estratégico. Especialmente prolíficos fueron en la época de Super Famicom, consola que vio nacer algunas importantes sagas, algunas de ellas a partir de ports de juegos de otros sistemas, como *Koutetsu No Kishi Steel*. Cabe destacar también la falta de reparos, en comparación con Occidente, para mostrar toda la imaginería nazi, rostro de Hitler incluido...

1991



KOUTETSU NO KISHI (STEEL KNIGHT)

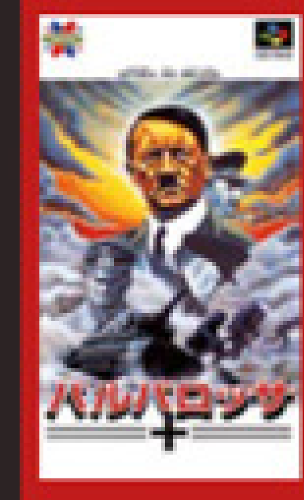


Aunque nació en NEC PC-9801, la saga saltó a SFC, donde recibió dos entregas más. Estrategia desde el ejército alemán en variadas misiones.

1992



BARBAROSSA



Otro juego de estrategia, cuyo nombre remite a una operación clave de la II Guerra Mundial, la Operación Barbarroja (invasión alemana de la URSS). De nuevo, manejamos a los alemanes en doce misiones.

1996



DAISENRYAKU (SERIE)



Una de las sagas más veteranas, con entregas en casi todas las consolas, de Famicom a Vita. Las últimas han optado por conflictos ficticios, pero la II GM fue un tema central en entregas como *Iron Storm* (Saturn).

"BELIGERANTES" CURIOSIDADES



1



2



3



5



4



6

Los videojuegos de la II GM también han dado pie a una ingente cantidad de curiosidades, relacionadas con la censura, dispositivos como los visores TomyTronic 3D...

1 ROCKET RANGER
El estudio Cinemaware se alejó del tratamiento habitual de la II GM y nos puso en la piel de un científico americano equipado con una mochila propulsora. Bebía de los cómics y las películas de "The Rocketeer".

2 NINJA COMMANDO
En el arcade de acción de Alpha Denshi, al estilo *Ikari Warriors*, visitábamos diversas épocas históricas. Una de ellas era la II Guerra Mundial.

3 TIME TWIST REKISHI NO KATASUMI DE...
Esta aventura conversacional apareció en Famicom Disc, y también viajábamos por distintas épocas, desde el Medievo francés a la II GM.

4 HITLER NO FUKKATSU
Así se llamaba *Bionic Commando* en Famicom antes de sufrir un profundo lavado de cara (censura) para lanzarse en Occidente. Hitler era el enemigo final... y eso sólo era el principio.

5 TOMMYTRONIC 3D
◆ TOMMY ◆ 1982
Tommy lanzó al mercado estas gafas 3D a pilas, y cada modelo tenía un juego distinto. El llamado *Sherman Attack* recreaba justo eso, combates en el interior de este tanque utilizado en la II Guerra Mundial.

6 STALIN VS MARTIANS
El trasfondo de la II GM también ha dado pie a todo de locuras, como este juego de estrategia que enfrenta a Stalin con alienígenas durante la guerra. Todo en clave de humor, claro...

LOS MOTORES GRÁFICOS 3D PERMITIERON CREAR JUEGOS COMO MEDAL OF HONOR, QUE MARCARON EL CAMINO

Tantear estos nuevos frentes de guerra tampoco fue impedimento para que la estrategia siguiera siendo uno de los géneros predilectos para recrear la II GM. Ahí están, para atestiguarlo, *Pacific Theater of Operations* (*P.T.O.*) y *Operation Europe: Path to Victory* de Mega Drive, obras de Koei que nunca llegaron a Europa, aunque muy queridas por los fans de la estrategia. La primera, por ejemplo, nos permitía, incluso, cambiar el curso de la historia en el frente del Pacífico. ¿Imaginas que el resultado de la batalla de Midway pudiera ser otro? Aquí, era posible hacerlo realidad...

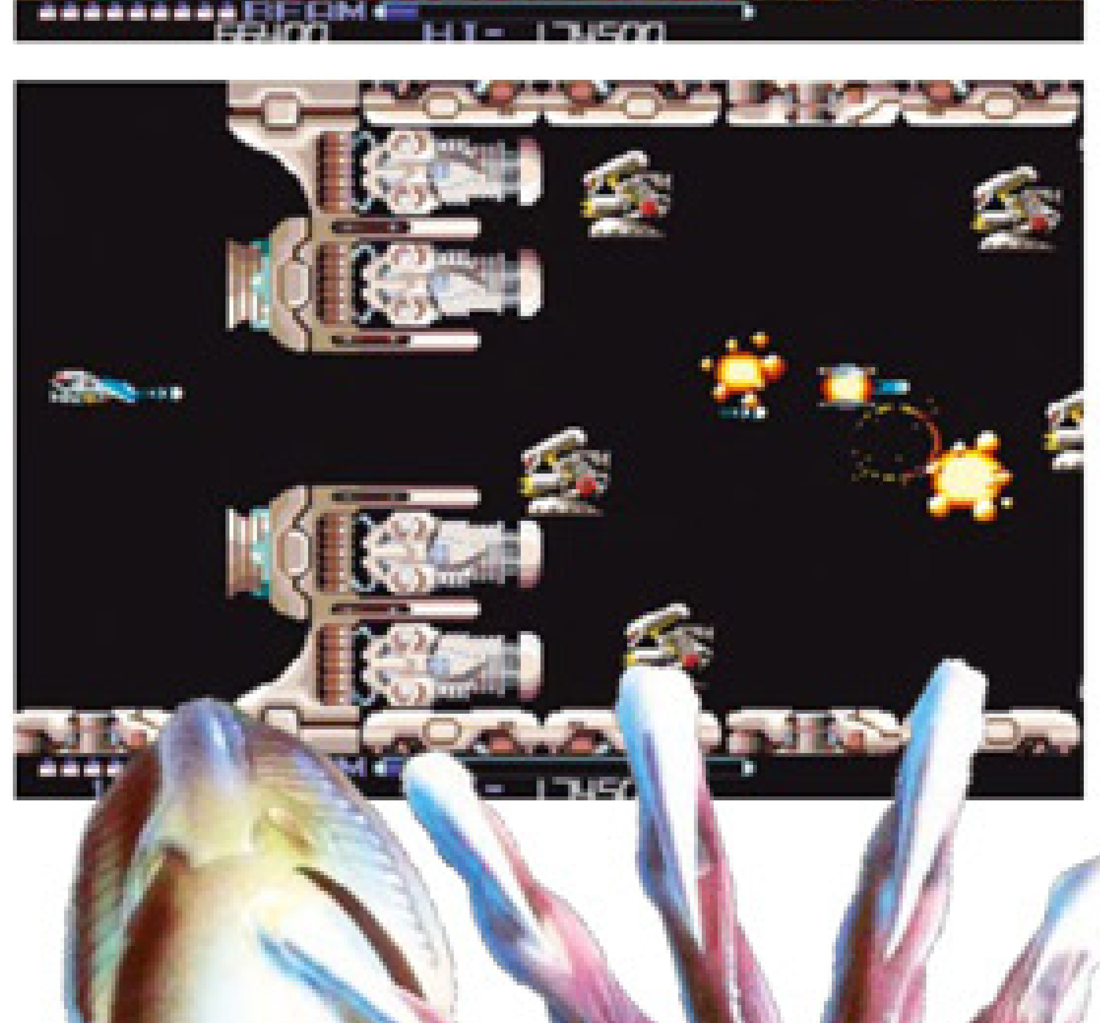
■ **Los soportes ópticos**, como el CD, permitieron que juegos como *Medal of Honor* incorporaran vídeos reales del conflicto.

LA GUERRA DE LOS BITS

Con la llegada de los sistemas de 32 bits (y, posteriormente, 64 y 128 bits), la escalada técnica en la guerra fue notable. Lejos, empezaban a quedar las limitaciones técnicas de los sistemas precedentes, al tiempo que los gráficos 3D permitían crear cualquier contexto, desde meternos en el interior de tanques a comandar (con más táctica y sigilo que otra cosa) a escuadras de hombres o disfrutar de una estrategia más bella y con mejor inteligencia artificial. Incluso facilitaron un desaforado auge de los shooters subjetivos. Así, con estas renovadas fuerzas, el tramo final de la década de los 90 nos permitió asistir al nacimiento de sagas tan importantes e influyentes como *Medal of Honor* o *Commandos*, títulos que marcaron el camino a seguir para todo lo que vino detrás. Un camino que, como decíamos al principio, sigue horadando nuevas ideas y viejos títulos en pos de recrear una de las guerras más brutales del siglo XX. ■

R-Type nos obligaba a maniobrar en espacios demencialmente pequeños, como en el caso de la tercera fase, con su colosal nave.









AÑO 1987 **COMPAÑÍA** Irem **FORMATOS** Arcade, PCE, MS, GB...

R-TYPE

¡DESTRUYE EL IMPERIO BYDO!

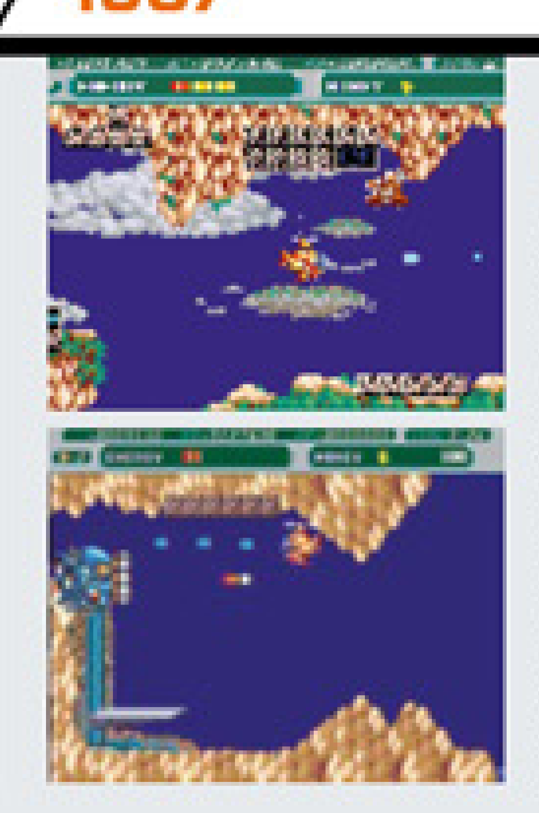
Pocas recreativas han tenido un mayor impacto en su género que *R-Type* con los matamarcianos. La obra maestra de Irem no sólo dejó boquiabiertos a los parroquianos de los salones recreativos en aquel 1987, sino que sirvió de inspiración a muchas placas posteriores, tanto a nivel gráfico como en mecánica de juego. La incorporación de The Force, la cápsula que acompañaba a R9, la nave protagonista, aportó un ingenioso giro de tuerca al género. Con un botón, podíamos separar o acoplar la cápsula, convirtiéndola en un ariete y, lo más importante, colocarla en la parte trasera, lo que nos permitía disparar en las dos direcciones, algo imprescindible para superar ocho niveles tan imaginativos como desafiantes. La primera fase era casi un paseo para potenciar la R9 al máximo, antes de enfrentarnos a un infierno que fusionaba carne y metal, para el que los grafistas de Irem tomaron como inspiración la obra de H.R. Giger. La prueba más evidente la teníamos al final del primer nivel, donde nos esperaba el jefazo más emblemático de R-Type: el Dobkeratops.

Encajar un impacto implicaba mucho más que perder una vida: significaba empezar un poco más atrás con el armamento básico, sin la cápsula y con poquísimas esperanzas de sobrevivir en un enjambre de disparos y enemigos kamikazes. Este pánico a quedarnos "con lo puesto" sigue obsesionándonos trein-

MÁS ALLÁ DE R-TYPE

He aquí algunos de los matamarcianos que firmó Irem al margen de las andanzas de la nave R-9...

1987



MR. HELI

Este adorable helicóptero con patitas llegó a los recreativos unos meses más tarde que *R-Type*. Tuvo ports para PCE (obra de la propia Irem) y ordenadores de 8 y 16 bits.

1988

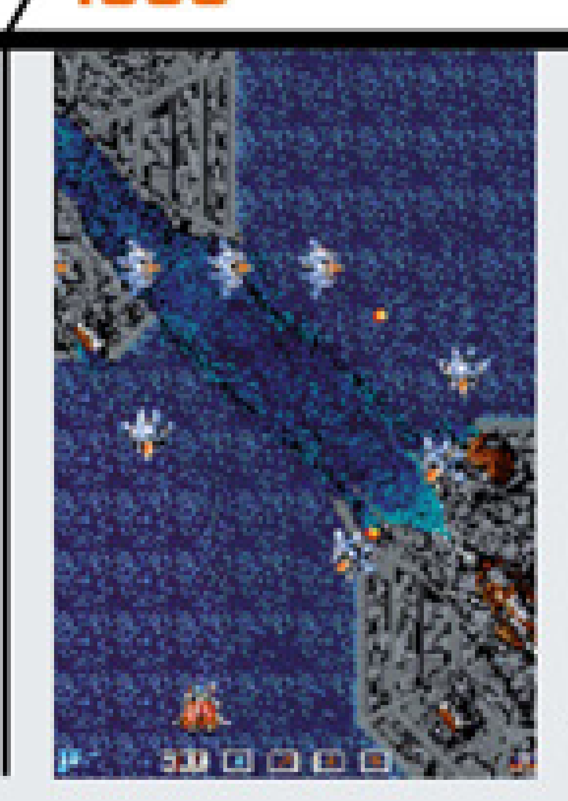
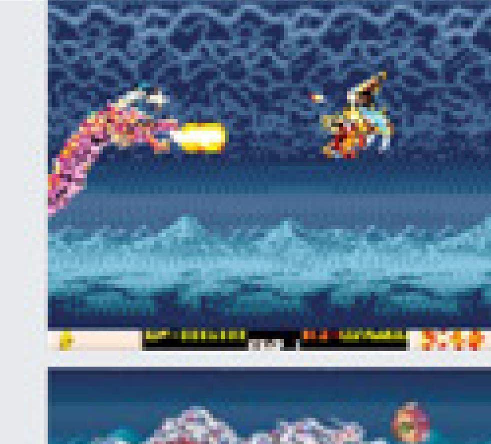


IMAGE FIGHT

Otro shooter legendario de Irem, que acabaría siendo convertido a diversas plataformas domésticas como PCE, NES y los japoneses X6800 y FM Towns.

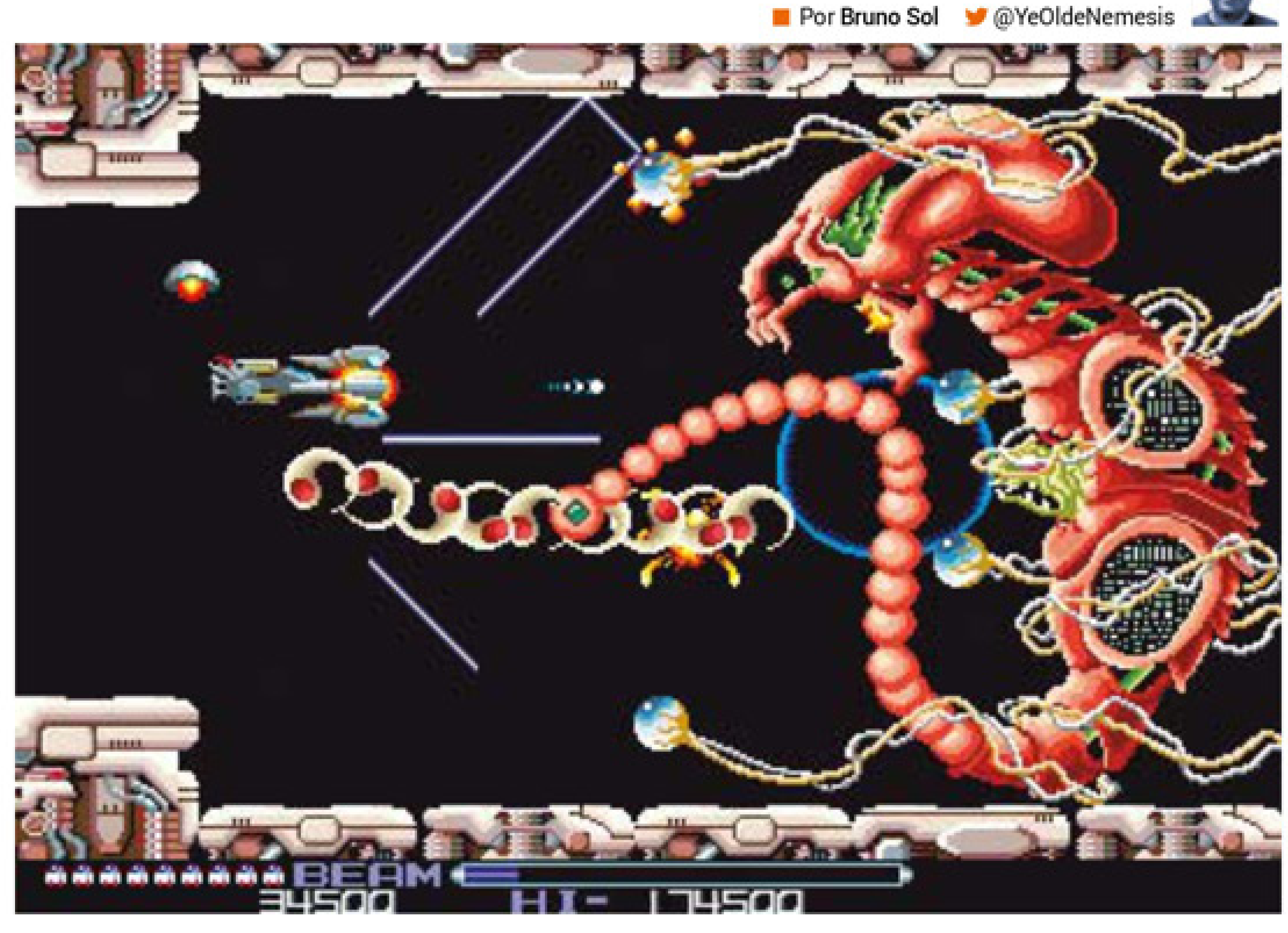
1989



DRAGON BREED

Muchos recordaréis esta recreativa, protagonizada por el dragón Bahamoot y su jinete. No llegó a consolas, pero sí a los ordenadores de la época.

Por Bruno Sol @YeOldeNemesis



El Dobkeratops nos esperaba al final de la primera fase de *R-Type*, en una imagen que se convertiría en todo un icono dentro de la historia de los videojuegos. El diseño del bicho estaba inspirado en la obra de H.R. Giger.

ta años después, forzándonos a memorizar los patrones de los enemigos. *R-Type* es implacable y, por eso, seguimos amándolo.

Ports soberbios y un últimatum

La recreativa de Irem dio origen a un abundante número de adaptaciones domésticas. Compile firmó un magistral port para Master System. Hudson Soft demostró el poderío de PC-Engine con una adaptación colosal, prácticamente idéntica a la recreativa, que, curiosamente, salió a la venta en Japón en dos partes, dado que, en 1988, las Hu-Card no tenían suficiente capacidad para albergar semejante bestia (algo que, afortunadamente, llegaron a solventar más tarde, cuando se lanzó la versión de TurboGrafx-16 en una sola tarjeta). Por supuesto, *R-Type* también se adaptó a los principales ordenadores de 8 y 16 bits, con las máquinas de Commodore llevándose las mejores versiones, tras un desarrollo no exento de polémica. Factor 5 había sacado al mercado un matamarcianos llamado *Katakis* que era un clon, tan redondo como desvergonzado, de *R-Type*. Activision, dueña de los derechos para Occidente de la placa de Irem, dio un ultimátum a los alemanes: o se encargaban de hacer un port "legal" de *R-Type* para C64 y Amiga o se las verían con sus abogados. Manfred Trenz y sus compañeros no sólo aceptaron el trato, sino que firmaron dos conversiones memorables (la de C64 se alumbró en un tiempo récord de seis semanas). Y ojo, tampoco enterraron *Katakis*: lo relanzaron en 1989 bajo el nombre *Denaris*. Menudos eran los alemanes.

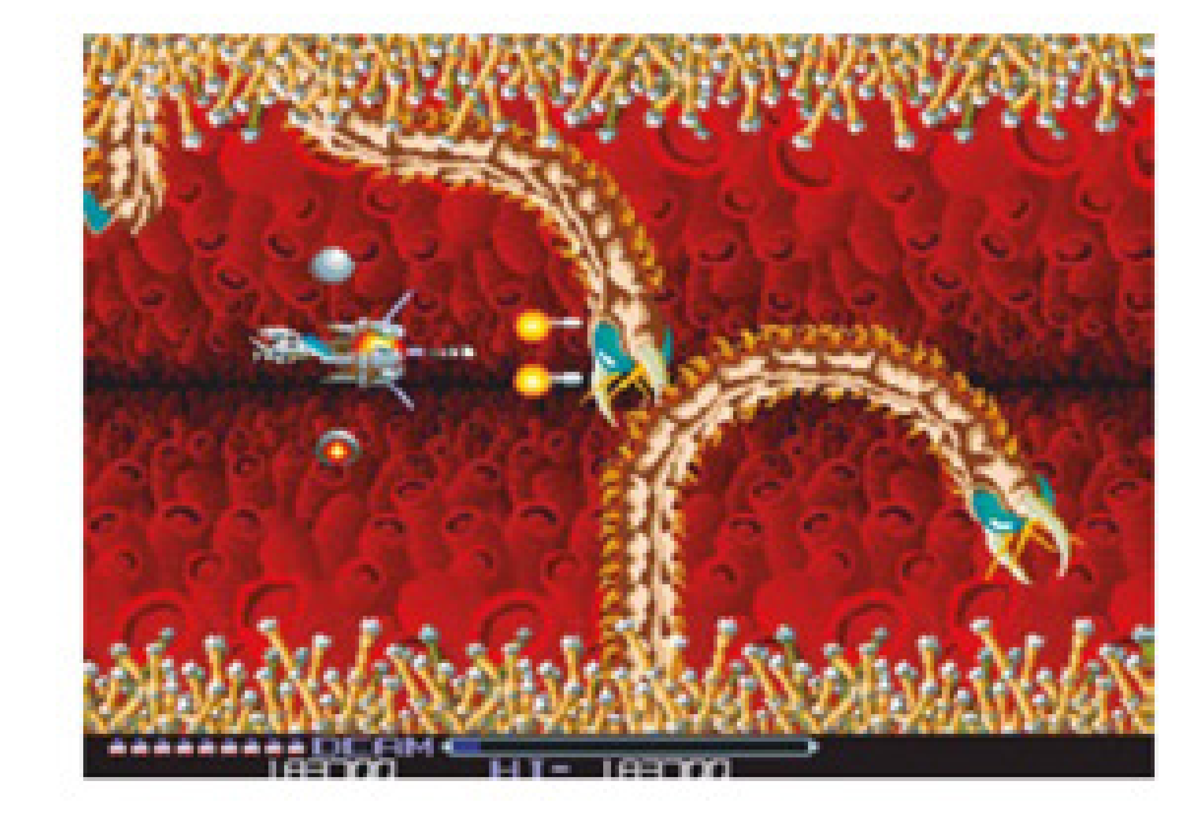
ASÍ LO VIVIMOS







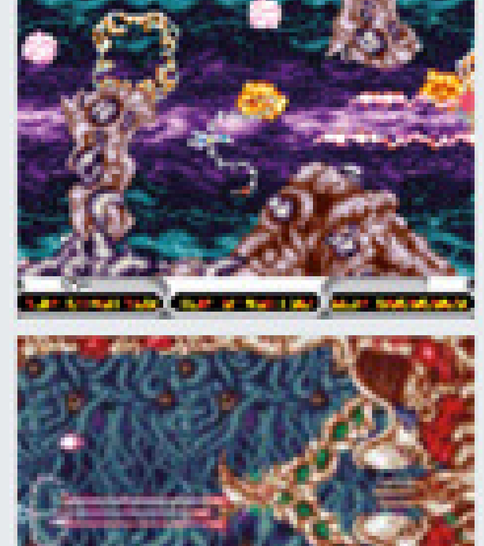
R-TYPE SE CONVIRTIÓ en el mejor embajador de TurboGrafx-16 en Europa, como ya lo hizo con PCE en Japón. Nadie mejor para describir la calidad de aquel port que el maestro The Elf: "Todo lo que convirtió a *R-Type* en una máquina arcade sagrada, mítica y superlegendaria está incluido en esta versión, la mejor, sin duda, de todas las que se han hecho hasta el momento." La consola de NEC acabaría sucumbiendo en un Occidente posicionado en dos únicos bandos rivales (Sega-Nintendo), pero, al menos, nos brindó maravillas como ésta...





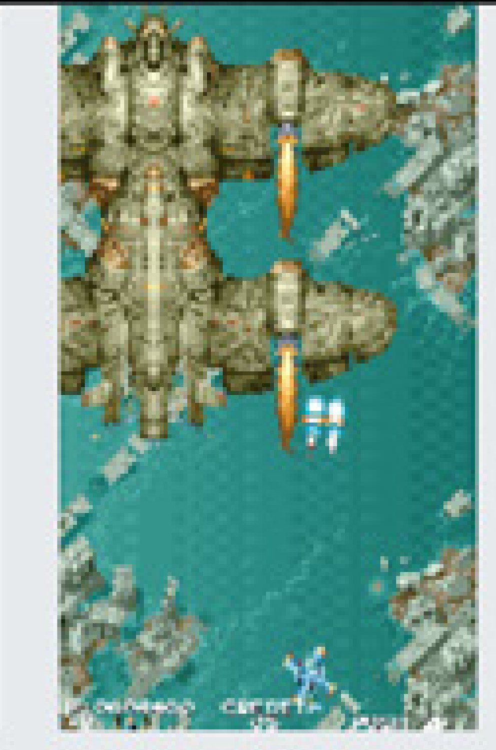
ACABA DE CUMPLIR 30 AÑOS, PERO R-TYPE NOS SIGUE OBSESIONANDO POR SU IMPLACABLE DIFICULTAD

1989



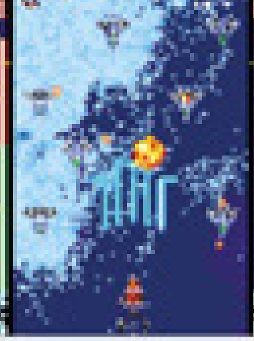
XMULTIPLY
La mecánica del pod evolucionó en forma de dos tentáculos que protegían la nave. Sirvió de "inspiración" al *Xexex* de Konami. Se adaptó a PSOne y Saturn.

1990



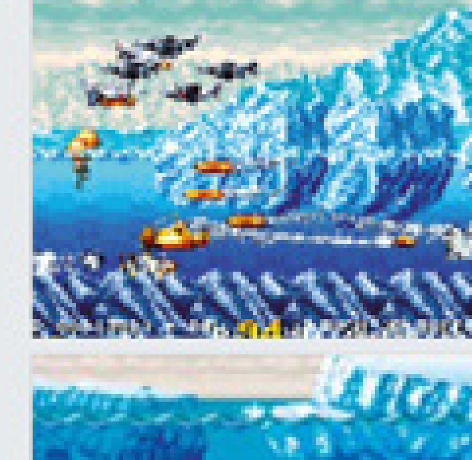
AIR DUEL
Este shooter vertical nos permitía elegir entre un avión y un helicóptero. A pesar de los años transcurridos, sus gráficos siguen siendo una hermosura.

1991

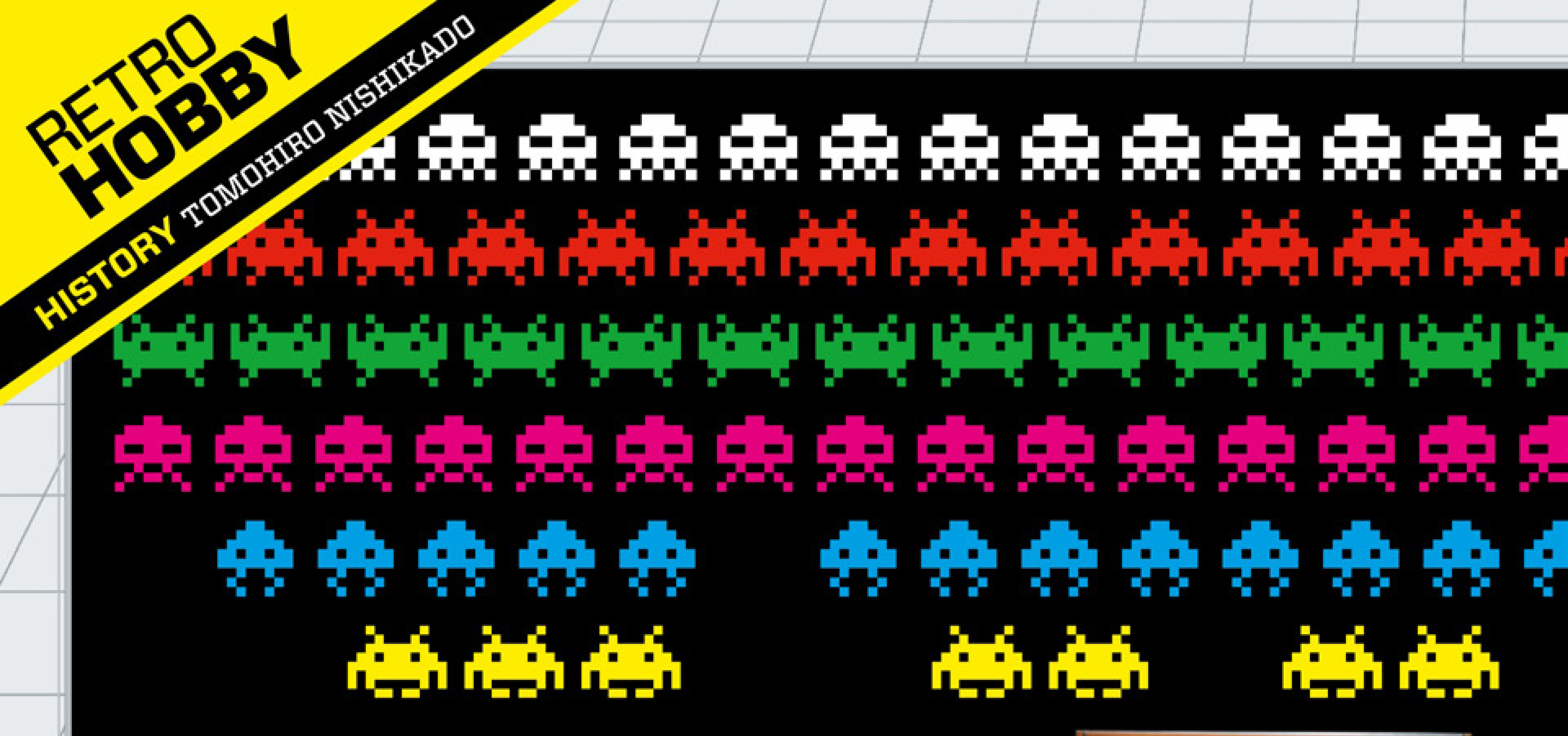


LETHAL THUNDER
Lo más llamativo de esta placa era su mecánica de disparo: cuanto más rápido machacábamos el botón, mayor potencia tenían los disparos.

1993



IN THE HUNT
Una obra maestra que te enamoraba a primera vista con sus gráficos hiperdetallados. Lo petó en los recreativos y en sendos ports para Saturn y PlayStation.



TOMOHIRO NISHIKADO

EL PADRE DE SPACE INVADERS... Y TODO UN GÉNERO

Hace casi 40 años, Nishikado-san revolucionó una industria que apenas había dado sus primeros pasos con una placa que acabaría siendo un icono cultural.

Tomohiro Nishikado (Osaka, 1944) no sospechaba las repercusiones que tendría su nueva creación, en aquel remoto 1978. Ya había facturado recreativas de éxito para Taito, pero *Space Invaders* lo cambió todo. Para siempre. Aquella placa creó de la nada todo un género (los matamarcianos), revolucionó el uso del sonido (por primera vez, música y efectos sonoros iban de la mano) y convirtió aquellos toscos y adorables marcianos en iconos culturales. Eso, por no hablar de las toneladas de dinero que Taito se embolsó con el invento (con miles de millones de dólares de beneficio a mediados de 1981). Shigeru Miyamoto e Hideo Kojima han reconocido que *Space Invaders* fue el juego que les animó a dedicarse a una industria que habría sido muy diferente si Nishikado no hubiera desafiado las limitaciones técnicas de su época. Le llevó un año crear el hardware de la placa (importando procesadores desde EE.UU.), así como las herramientas para desarrollar el juego. Tras desechar sus primeras ideas para los enemigos (el hardware no permitía un movimiento realista para los aviones y Taito no quería que los jugadores mataran seres humanos), se inspiró en "La Guerra de los Mundos" para crear los "marcianitos" que todos conocemos (Nishikado no sólo programó el juego; también diseñó los gráficos y el sonido).

Menos aliens, más tensión

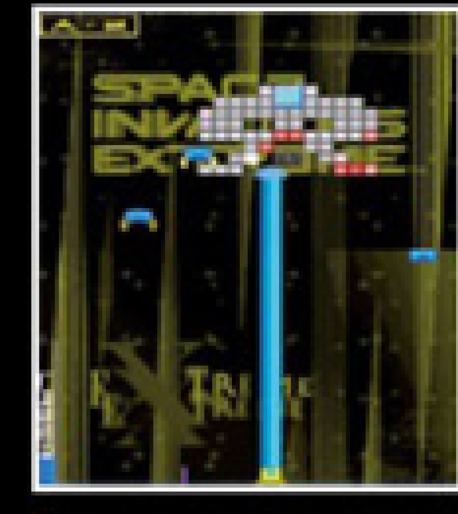
Space Invaders nos ponía a los mandos de un "tanque", parapetado tras cuatro escudos que parecen búnkeres (destruíbles, otro toque genial), con el objetivo de aniquilar las cinco hileras de marcianos que van descendiendo, de manera inmisericorde, hacia nuestra posición. Al principio, se mueven con lentitud, pero, a medida que van cayendo sus compañeros, el resto comienza a descender más y más rápido. Esto no fue hecho adrede, sino que el procesador, al mostrar menos elementos gráficos en pantalla, aumentó automáticamente la velocidad del juego. Lejos de depurar este bug fortuito, Nishikado lo utilizó para aumentar la tensión del juego. Aquello puso la guinda a una

DURANTE AÑOS, NISHIKADO NO RECIBIÓ LA AUTORÍA DEL JUEGO







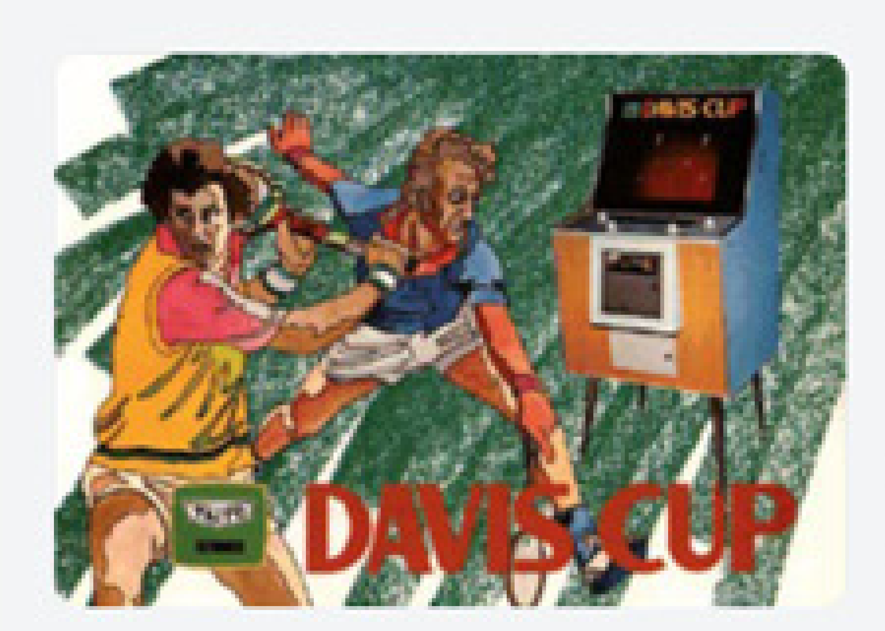


obra genial, a la que la industria del videojuego se lo debe todo.

Durante mucho tiempo, Nishikado no recibió el reconocimiento público de su logro (como solía pasar en las desarrolladoras japonesas), pero siguió trabajando para la compañía en sucesivas secuelas de *Space Invaders*, además de ejercer de productor en otros títulos de la casa, como *Chase HQ II: SCI*, *Darius Twin* o *Parasol Stars*. En 1996, creó su propia compañía, Dreams, con la que produjo diversas conversiones y secuelas para consola de franquicias de Taito, como *Rainbow Islands*, *New Zealand Story* o *Bust-a-Move*. Aun así, nunca llegó a separarse del todo de sus "marcianitos": en 2008, asesoró al equipo de *Space Invaders: Infinity Gene*. ■

ANTES DE SPACE INVADERS...

Tomohiro Nishikado ya había trabajado en unos cuantos éxitos recreativos para Taito antes de alumbrar a los míticos marcianitos.



DAVIS CUP

1973 Taito Recreativa

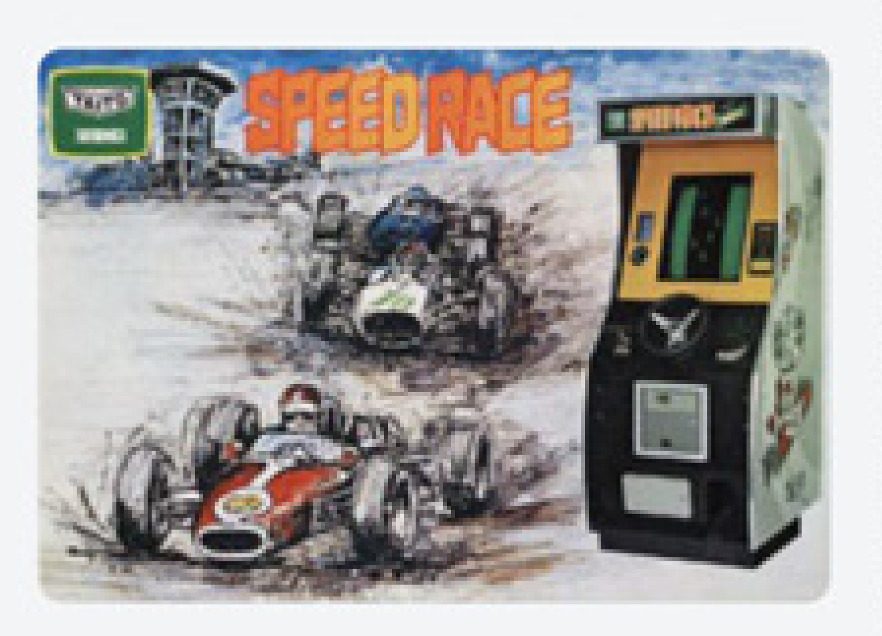
Nishikado ejerció de diseñador en este clon de *Pong*, inspirado en el tenis y, más concretamente, en los partidos de dobles. Podían participar cuatro jugadores simultáneos.



SOCCER

1973 Taito Recreativa

Ese mismo año, vería la luz esta otra variación de *Pong*, en la que las "palas" hacían las funciones de portero y delantero. El diseño del mueble era una cucada, ¿verdad?



SPEED RACE

1974 Taito Recreativa

Uno de los primeros éxitos de Taito en EE.UU., donde la máquina sería distribuida por Midway bajo otro título: *Wheels*. Fue pionera en introducir el scroll en los gráficos.



WESTERN GUN

1975 Taito Recreativa

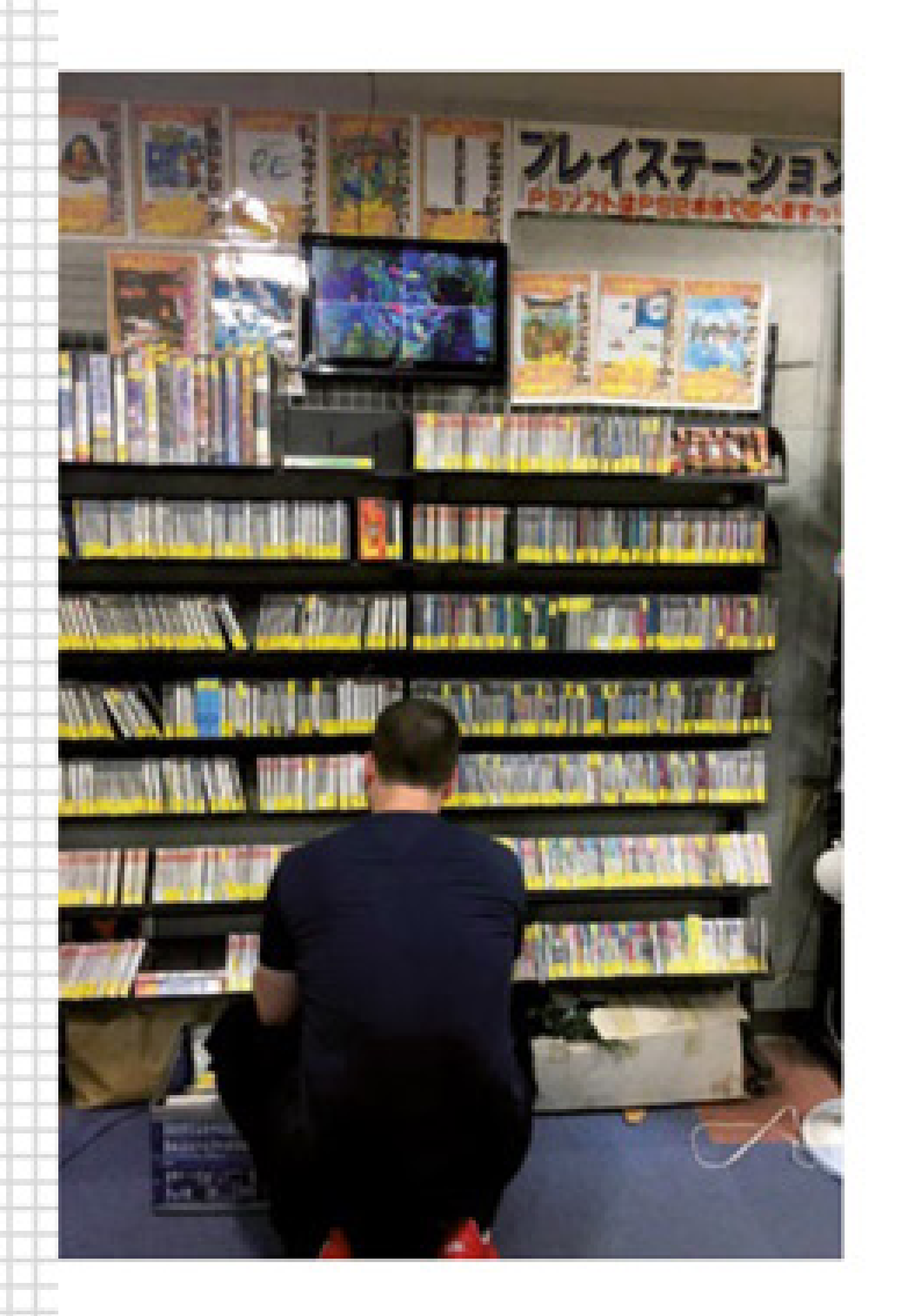
Otra placa pionera: fue la primera representación gráfica de dos humanos enfrentándose. La versión de Midway, además, fue la primera coin-op que usó microprocesador.



INTERCEPTOR

1975 Taito Recreativa

Otro de los trabajos de Nishikado como diseñador. En este caso, se trataba de un shooter en primera persona, en el que pilotábamos un caza con el objetivo de derribar los aviones enemigos, que volaban en formaciones de "a dos". Entre las novedades que ofrecía, estaba el control en ocho direcciones, a través de un joystick. De momento, no es ejecutable a través del MAME (o, al menos, nosotros no hemos podido localizar una ROM funcional).



“Aquí me tenéis, esperando turno detrás de un "gaijin" que se ha colado y no para de rebuscar entre las ofertas de mi tienda favorita. Si lo veis por ahí, que sepáis que me ha "levantado" la última Famicom Mini...”

Yen

Yen te responde

Preguntas sobre juegos de PS4 para Yoda-Yen

Buenas, Maestro Yoda-Yen. Tenía unas dudas y quería saber si, con tu sabiduría, podrías respondérmelas, je, je.

■ ¿Están confirmadas o saldrán las ediciones GOTY de *Fallout 4*, *Resident Evil 7* y *Final Fantasy XV*?

Hola, joven padawan, voy a hacer uso de la Fuerza y contestaré tus dudas sin demora. Por el momento, no hay anunciada ninguna versión GOTY de los tres títulos que mencionas y, aunque en todos los casos hay papeletas para que se hagan realidad, no hay noticias sobre ello. Lo único confirmado sobre uno de los títulos que indicas es una versión para VR de *Fallout 4* que, en teoría, se presentará en el próximo E3. Tendremos que esperar un poco para ver qué sucede con el resto.

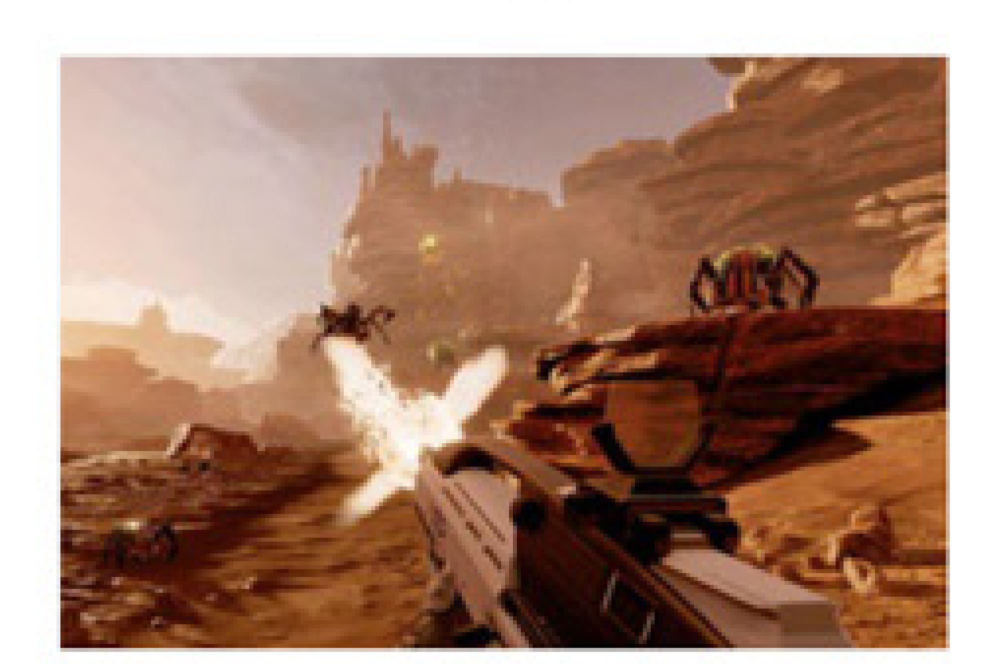
■■ Tengo la PS4 Slim con estos juegos: *The Last of Us Remastered*, *Rachet and Clank* y *Sleeping Dogs: Definitive edition*. Estoy dudando entre comprarme *Uncharted: The Nathan Drake Collection* o *Digimon World: Next Order*. ¿Cuál de los dos te comprarías tú?

Aunque *Digimon World: Next Order* es un buen título que te proporcionará largas horas de juego (y que, por cierto, es muy complicado de encontrar en formato físico a estas alturas), yo me decantaría por la colección de *Uncharted*, no sólo por el hecho de ser un fan declarado de Nathan Drake, sino porque creo que los tres primeros títulos de la saga de Naughty Dog son indispensables en cualquier colección de videojuegos. Como siempre digo, la última palabra la tienes tú y tus gustos no tienen que coincidir con los míos... así que piensa en el que te llame más.

■■■ ¿Cuáles son los juegos exclusivos de Sony importantes que quedan para este año? Gracias por responder.



■ **Digimon World: Next Order.** Originalmente desarrollada para Vita, esta aventura mezcla el rol con la estrategia, de modo que podemos entrenar hasta a 215 Digimons para combatir.



■ **Farpoint.** En el exclusivo más destacado de PS VR para el segundo trimestre de 2017, tenemos que rescatar a unos científicos de la estación espacial "El Peregrino".

? LA PREGUNTA DEL MES

Más capacidad externa para Playstation 4

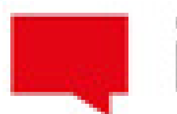
■ Hola, Yen. Ahora que ha salido la actualización 4.5 para PS4, que permite el uso de un disco duro externo, ¿cuál me recomendarías para que tuviera una buena experiencia?

Con la salida del Firmware 4.5, finalmente se ha introducido una de las características más demandadas por los usuarios de PS4, como era el uso de los discos duros externos. La especificación más importante en la que debéis centraros es la velocidad de transferencia, pues cuanto mayor sea el valor, más rápido enviará los datos a nuestra consola. También la conexión es un punto importante: es recomendable un HDD con USB 3.0 SATA 3, pues, aunque PS4 pueda funcionar con discos duros más lentos (como USB 2.0), su lentitud puede provocar que los juegos instalados carguen más lento de lo normal. Siguiendo este par de pautas, todo irá como la seda.

Juan García Delgado







¡HABLA CON YEN!



telefonorojo.hobbyconsolas@axelspringer.es www.facebook.com/hobbyconsolas

Haznos llegar tus preguntas y opiniones. Los comentarios publicados en *Vuestra opinión* ganarán una suscripción digital por un año a las revistas de Axel Springer.



■ **Best Buy.** Esta conocida cadena de tiendas mostró esta publicidad, según la cual *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy* sólo sería exclusivo de PS4 durante un año.

Pues, confirmados, están sólo un par de juegos como *Farpoint*, ya a la venta, *Yakuza Kiwami* , *Knack 2* o *Uncharted: El legado perdido*, que llegará a finales de agosto. Sin fecha por el momento, pero con muchas posibilidades de que lleguen antes de que acabe 2017, están *Gran Turismo Sport* y, con más dudas, otros títulos ya anunciados, como *The Amazing Spider-Man, Detroit: Become Human* o el nuevo *God of War*, entre otros. Y, aunque varios de estos títulos podrían irse al próximo año, seguro que alguno terminará aterrizando para la campaña de Navidad. El E3 seguro que despejará las dudas...

Alberto Rodríguez Costas

Un xboxer en busca de respuestas a sus dudas

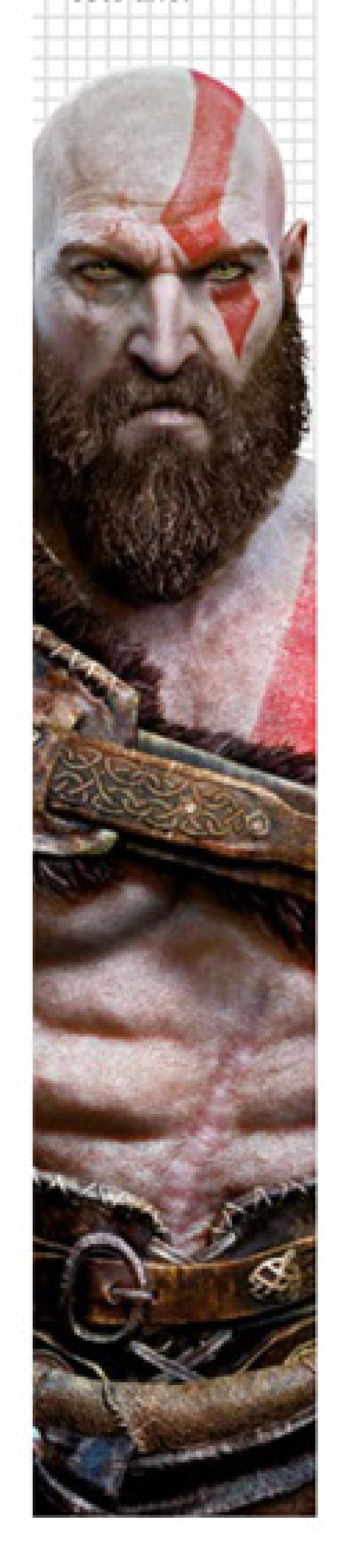
Hola, Yen, soy un xboxer que disfruta mucho con su Xbox One y se mantiene al margen de las polémicas sobre resoluciones y frames por segundo, que parece que son el pan nuestro de cada día consolero. A ver si me puedes ayudar con alguna pregunta sobre mi sistema favorito. Te estaría eternamente agradecido.

■ **¿Hay alguna posibilidad de que termine llegando *Street Fighter V* a Xbox One? No entiendo cómo Capcom nos ha dejado sin este título para nuestra consola, con lo bien que trataba antes a Xbox...**

Pues, ante todo, mi enhorabuena por disfrutar de tu Xbox One e ignorar los debates diarios que suceden en torno a las consolas. A veces, se nos olvida que la única finalidad de nuestras máquinas es hacernos disfrutar de sus juegos, y no dar pie a discusiones sin sentido sobre sus características técnicas. En fin, vamos con tus respuestas. Lamento decirte que no tiene pinta de que *Street Fighter V* termine por llegar a Xbox One, ya que es una exclusividad de Capcom para PS4 en consolas (también está disponible en PC). Quizás, en un futuro, la exclusividad se extinga y pueda lanzarse en otros sistemas, como ha sucedido en casos como *Dead Rising*, pero yo no me haría muchas ilusiones sobre ello. Espero que, en un hipotético *Street Fighter VI*, no suceda algo parecido y se pueda disfrutar en todas las plataformas.

■■ **He visto que está a punto de publicarse una recopilación de *Crash Bandicoot*, pero no dejan claro si llegará a Xbox One. ¿Sabes tú algo sobre el tema?**

Parece ser que *Crash Bandicoot N. Sane Trilogy*, que es como se llama la recopilación, llegará en primer lugar a PS4 y, aunque supuestamente iba a ser una exclusividad debido al pasado del marsupial, que fue la mascota pseudo-oficial de Sony, ahora han surgido rumores de que la exclusividad está limitada a un año (parecido a lo que sucedió con *Rise of the Tomb Raider*, pero a la inversa). Transcurrido ese tiempo, podría salir en Xbox One, o, al menos, eso afirma una conocida cadena de tiendas americana. Veremos si, finalmente, se confirma... »



■ **El nuevo God of War** cambiará la mitología griega por la nórdica, y supondrá un reinicio para la saga. Se espera que pueda ser uno de los lanzamientos fuertes de Sony para este año.

STREET FIGHTER V NO HA VENDIDO COMO CAPCOM ESPERABA. SEGURO QUE LA PRÓXIMA ENTREGA HUIRÁ DE LAS EXCLUSIVIDADES...

VUESTRA OPINIÓN



Reflexiones de un seguidor

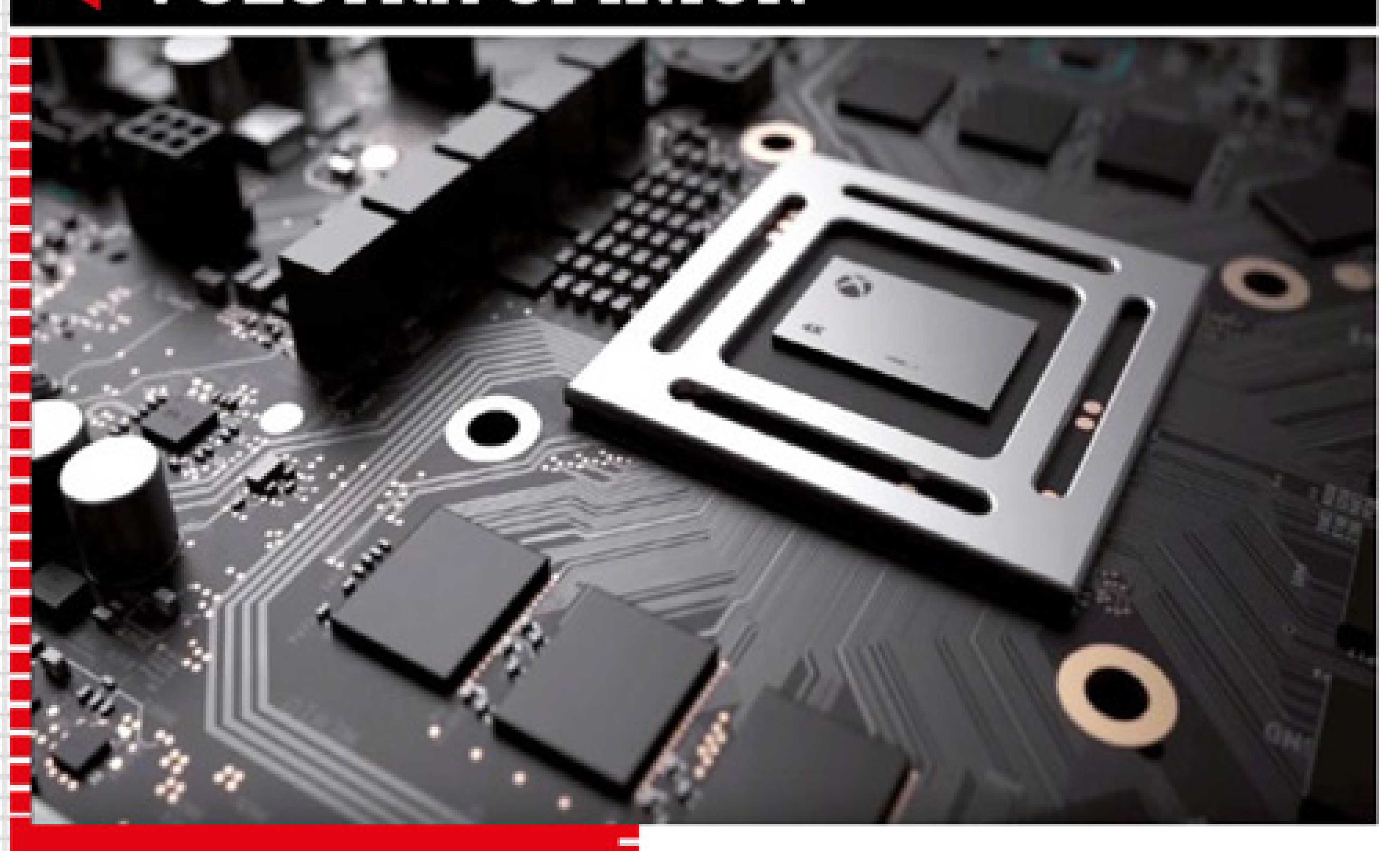
David Martín

Os sigo desde el número 7 de nuestra querida revista. El protagonista de la portada era un tal *Kid Chamaleon*. Quería deciros que, ya con casi 40 años, sigo encandilado con este maravilloso mundo de los videojuegos. No soy de los detractores de las nuevas generaciones, ya que nos hacen disfrutar de increíbles juegos, pero, no hace mucho, descubrí en el PS Store una fantástica trilogía llamada *Trine*. Me lo pasé como antaño con sus maravillosos gráficos y una jugabilidad fabulosa, además de una historia bonita, y me hizo preguntarme por qué los desarrolladores no vuelven a esa dinámica de diversión de vez en cuando, apostando por juegos de ese calado. Sé que esta cuestión es recurrente, y la planteo como deseo, pero siempre sin menospreciar el trabajo y la calidad de los juegos actuales, pues nunca había llorado como lo hice con *The Last Guardian*.

YEN

Como bien apuntas, actualmente, se les da más relevancia a los aspectos técnicos de un videojuego, y estoy contigo en que no es el camino a seguir. Espero que no seamos los únicos que se han dado cuenta y que los desarrolladores recuerden que lo que hace inmortal a un videojuego, por encima de su calidad gráfica, son su jugabilidad y su argumento. La primera, a menudo, se olvida...

VUESTRA OPINIÓN



Dudando sobre Scorpio

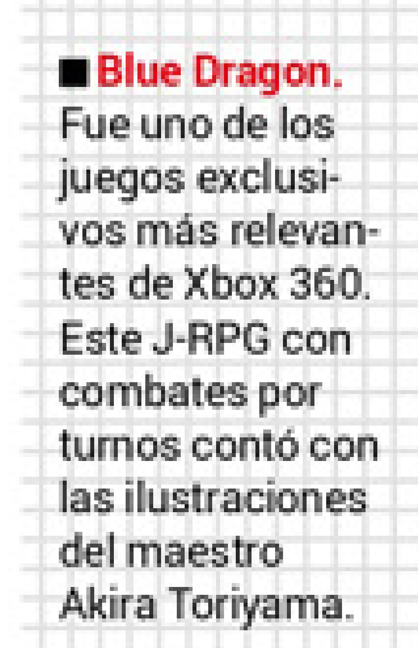
Juan García Delgado
Hola, Yen. Hoy, te vengo a dar mi opinión breve sobre todo esto de la Scorpio. Ahora que han salido las especificaciones que tendrá la consola, la verdad es que es bastante potente, superando, por supuesto, a PS4 y PS4 Pro. Ahora bien, aun sabiendo esto, ¿a qué se supone que vamos a jugar por lo que merezca la pena comprársela? Es decir, realmente, no hay ningún juego exclusivo destacable y que nos atraiga para comprarnos esta consola. No sé cuál será tu opinión, pero creo que, no siendo fan, y aun si lo eres, hay que afrontar que Xbox no está pasando por su mejor momento y que, por mucha potencia que tenga la consola, si no hay "juegos a los que jugar", merece más la pena una PS4, que, ahora mismo, está arrasando con los últimos lanzamientos.

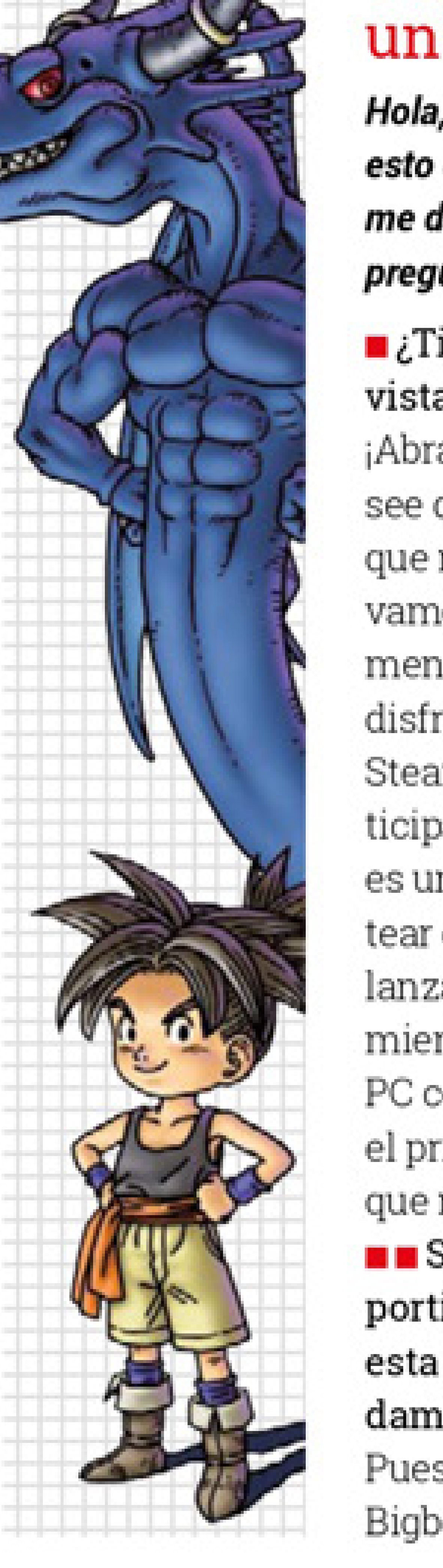
YEN
Sé que publicar estas opiniones acaba generando polémica, pero creo que todos tenéis derecho a expresar vuestro punto de vista, aunque, en este caso, no esté de acuerdo con ella. Ciertamente, Microsoft ha tenido tiempos mejores en lo referente a Xbox, pero esto no quiere decir que, actualmente, tenga un catálogo pobre ni exclusivos faltos de interés. *Gears 4*, *Halo 5* o *Forza Horizon 3* son sólo una muestra de lo que puede dar de sí la consola (retrocompatibilidad aparte). Otra cosa es que a ti no te atraiga su catálogo, pero, en mi opinión, es de lo más completo. Quizás con la llegada de Project Scorpio, te replantees tu postura.

» **¿A qué se debe el cambio que ha sufrido la industria con respecto a Microsoft? Antes, casi todas las compañías programaban sus juegos con Xbox 360 como base, pero, ahora, con One, apenas la usan.**
Como hemos comentado ya en alguna ocasión, los factores que más suelen influir en los desarrolladores a la hora de elegir una plataforma base son, principalmente, la facilidad para programar para ella y las ventas de la consola, ya que esperan obtener mayor rendimiento por su inversión llegando al mayor número de máquinas. Así pues, viendo las ventas actuales, donde PS4 está muy por encima de Xbox One, y la facilidad para programar en ella, no es extraño que sea la consola de Sony la elegida para los desarrollos multiplataforma. Es una simple cuestión de números.
¿Sabes si llegará algún título exclusivo de algún desarrollador japonés a Xbox One? Sueño con un *Blue Dragon 2* o *Lost Odyssey 2*.
Phil Spencer, actual mandamás de la división Xbox, suele "rajar" de lo lindo en Twitter y, recientemente, ha estado de viaje en Japón reclutando apoyos para la consola de Microsoft, limitándose a declarar a su llegada que había sido "un gran viaje". No sé si llegaremos a ver alguno de los títulos que mencionas, pero seguro que, en el próximo E3, tendremos sorpresas.
Para terminar, ¿alguna información nueva sobre Scorpio que no sepamos? De nuevo, muchas gracias por todas tus respuestas. A ver si me das tu nick de Xbox Live y podemos jugar alguna partidita.
Por el momento, no hay ninguna novedad sobre la consola, más allá de las imágenes de los kits de desarollo, que cuentan con un contador de frames por segundo en su frontal y que sabemos que no estará incluido en el modelo final. Ya queda poco para el E3, donde veremos el diseño final de la máquina y sus primeros juegos en funcionamiento. Sobre mi nick de Xbox Live, prefiero mantenerlo en secreto... para que no presumáis cuando me "masacréis" en algunos juegos.
Juan José Alamillo



Project Scorpio. Éste es el aspecto del kit de desarrollo de la nueva consola de Microsoft. Detalles como el contador de FPS desaparecerán del modelo final.





Blue Dragon. Fue uno de los juegos exclusivos más relevantes de Xbox 360. Este J-RPG con combates por turnos contó con las ilustraciones del maestro Akira Toriyama.

Cuestiones de un veterano ilustre

Hola, Yen. Soy ya un veterano ilustre en esto de las consolas y tengo tantas que me da pereza nombrarlas. Aquí van mis preguntas:

¿Tiene fecha de lanzamiento prevista *Conan Exiles* para PS4?
¡Abran paso al que más consolas posee del país, a aquél que tiene tantas que ni las nombra! Bromas aparte, vamos con tus respuestas. Por el momento, sólo los usuarios de PC pueden disfrutar de *Conan Exiles*, a través de Steam en la modalidad de acceso anticipado. Como sabrás, esta modalidad es una forma de corregir bugs y testear el juego para pulirlo de cara a su lanzamiento. Se espera que el lanzamiento final sea simultáneo tanto en PC como en consolas (PS4 y One) en el primer trimestre de 2018, siempre que no haya ningún contratiempo.
Soy un gran fan de los juegos deportivos, como los de tenis y golf y, en esta generación, han sido los grandes damnificados. ¿Se espera alguno?
Pues estás de enhorabuena, porque Bigben justo acaba de anunciar *Ten-*

CONAN EXILES HA SUPUESTO LA SALVACIÓN PARA EL ESTUDIO NORUEGO FUNCOM, QUE NO CONTABA CON UNA BUENA SALUD ECONÓMICA

nis World Tour, que llegará en 2018 a consolas y PC, y que será el sucesor espiritual de *Top Spin*. No en vano, la desarrolladora, Breakpoint Studio, cuenta con veteranos de la saga de 2K. Incluirá más de 30 tenistas, tanto hombres como mujeres, como Federer, Monfils, Muguruza o Kerber. En cuanto al golf, tienes ya algún que otro título, como *Rory McIlroy PGA Tour 15* o *The Golf Club*, un título que incluye un sistema de creación de campos aleatorios. El 27 de junio, llegará a las tiendas su continuación, *The Golf Club 2*, que incluirá mejoras en el control y un nuevo modo para crear tu propio club de golf. Más adelante, habrá una nueva entrega de *Everybody's Golf*. Espero que esto calme tus ansias.

■■■ **¿Qué te parece el catálogo de Switch de salida? Tras un mes, estoy hasta la coronilla de *Zelda*. Para mí, es el catálogo más paupérrimo de una consola en toda la historia.**

Al igual que a muchos de vosotros, se me antoja algo escaso... aunque estoy disfrutando mucho con *Mario Kart 8 Deluxe* y algunos digitales recientes. Espero que Nintendo acelere un poco tanto sus propios desarrollos como los de las third parties y nos traiga nuevos lanzamientos muy pronto. En nada, llega *ARMS*... y no pinta mal.

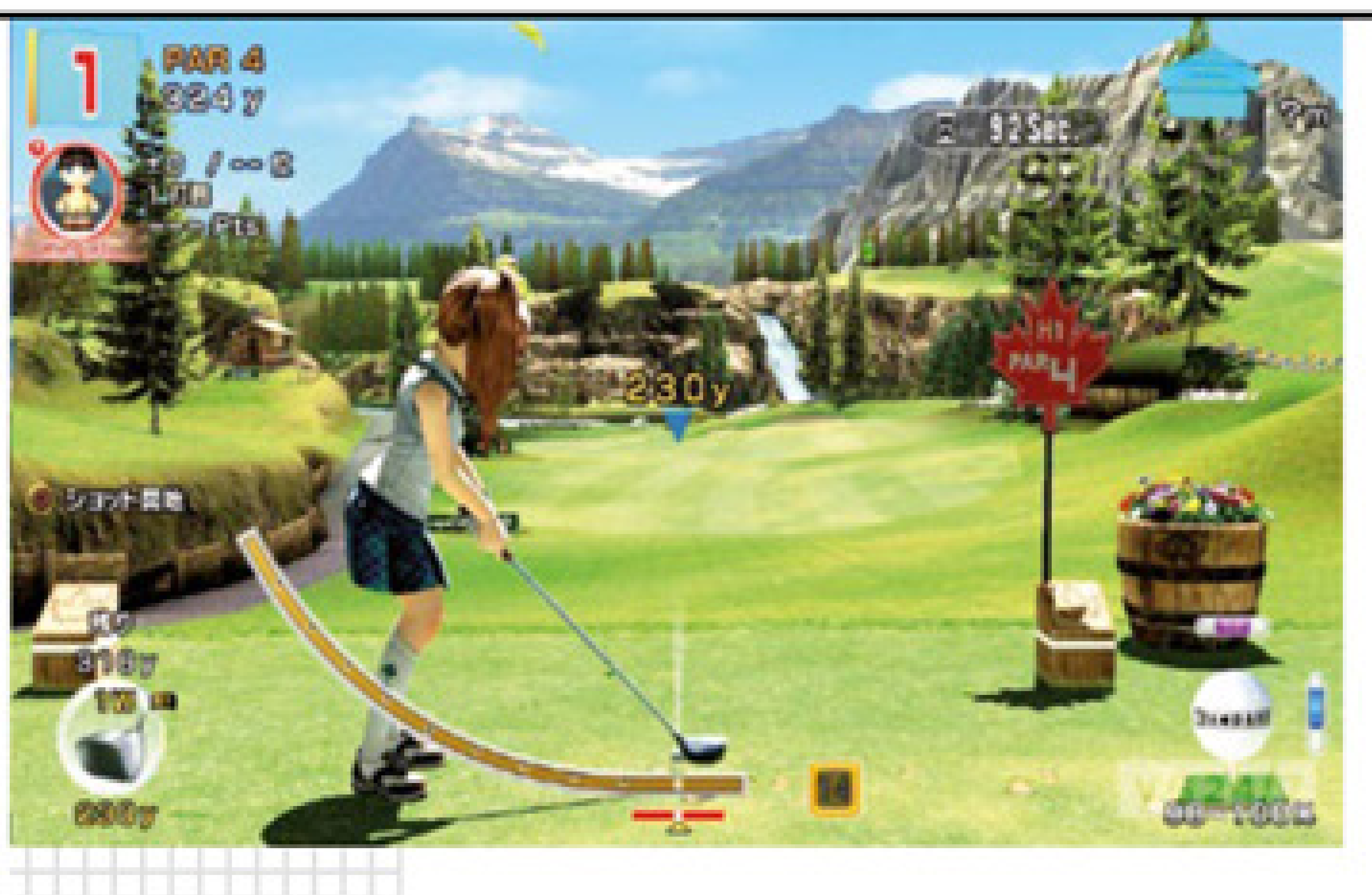
■■■■ **Además de *Battlefront 2*, de EA, ¿se espera algún juego diferente y más abierto de Star Wars?**

Sí, y por partida doble. Lo que ocurre es que, por el momento, apenas hay detalles sobre su desarrollo. En primer lugar, tenemos un título por parte de Visceral Games (padres de *Dead Space*), que se presupone será una aventura en tercera persona en un mundo abierto y que cuenta con la guionista Amy Hennig (saga *Uncharted*) como responsable de su argumento. El segundo título está en manos de Respawn Entertainment (*Titanfall*) y cualquier elemento de su desarrollo se guarda en el más absoluto de los secretos, por el momento. Quizás el E3 nos dé las respuestas que esperamos.

■■■■■ **¿Sabes si *Assassin's Creed Empire* (o como se llame) será compatible con PS VR? Gracias.**

Lo dudo. Puede que Ubisoft incluya algún guiño a esta tecnología, pero todo apunta a que el nuevo *AC* va a tener el desarrollo tradicional, con la clásica vista en tercera persona que ha estado presente en las entregas principales.

Dani Heavy



■ **Everybody's Golf.** Visitará PS4 con una nueva entrega que llegará a finales de agosto. Este juego de golf opta por una jugabilidad más arcade en comparación con otros títulos más serios sobre este deporte.

Encantado con la sección ¡Qué me dices!

Hola, Yen. Me encanta tu sección: siempre hay preguntas muy interesantes y me gustaría hacerte un par de ellas. Eh, que esta vez no te escribo para el ¡Qué me dices! Muchas gracias.

■ **Desde hace poco, he notado que mi PS4 Fat de 500 GB emite un leve sonido estando totalmente apagada (conectada a la corriente). ¿A qué se debe? ¿Es normal o puede estar averiada de algún modo?**

Hola, puedes estar tranquilo porque, en esta ocasión, no vas a salir en el ¡Qué me dices!, aunque he estado tentado, ¿eh? Ahora en serio, no es muy normal que la consola emita sonido estando totalmente apagada. Puede deberse a acumulación de electricidad en la consola. Para descargarla, desconéctala de la corriente y pulsa el botón Eject unos segundos. Después, vuelve a conectarla a la corriente y prueba a ver si ha desaparecido el error. Si persiste, ponte en contacto con el SAT. »

VUESTRA OPINIÓN

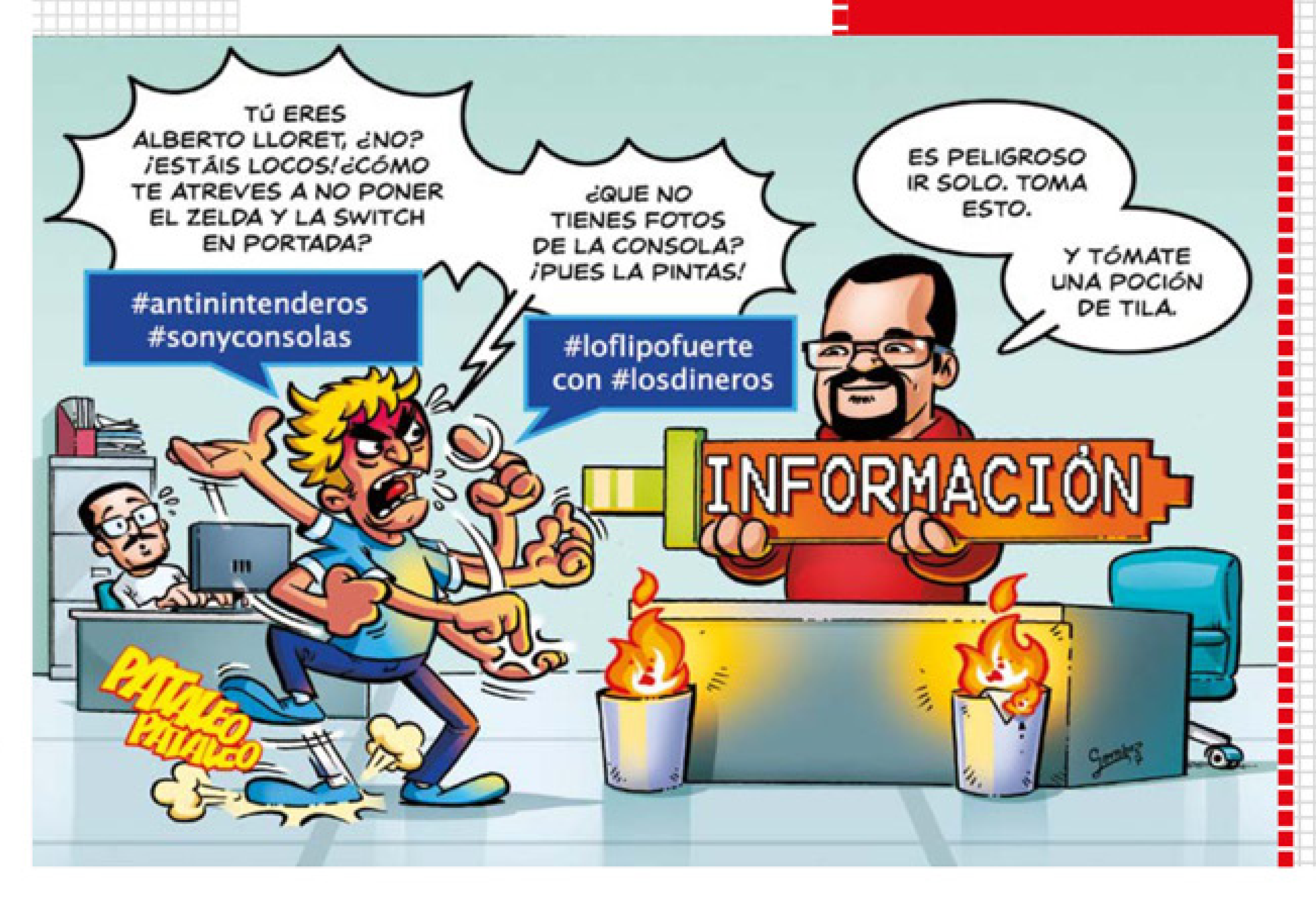
Buscando protagonismo

Daniel Sáez ■■■■■■■■■■■■

Suelo leer a Alberto Lloret en su columna "Pulsa Start", y no puedo estar más de acuerdo con sus palabras. Hay muchos que hablan de lo que no saben y echan "residuos", sobre todo sin tener ni la más mínima idea de lo que critican. Es una mina para "bocachanclas" sabelotodo y expertos en nada que se creen los mejores poniendo a parir cualquier cosa por cualquier motivo, y casi siempre sin razón. El protagonismo, ahí es adonde quería llegar tras toda esta parrafada. Y es que, aun estando totalmente de acuerdo con Alberto, creo que no habría que dedicar siquiera una línea a esos indeseables con cero crítica constructiva y sin sentido común. Es como aquél que acaba siendo el jefe, que no sabes cómo ha conseguido serlo, si no sabe hacer absolutamente nada. Pues eso es lo que han logrado colándose en una columna de una revista tan importante como Hobby Consolas...

YEN ■■■■■■■■■■■■■■■■

Alberto es una persona con mucho criterio, y por eso suele escuchar todos los puntos de vista y respetarlos, aunque él no los comparta. Quizás, por eso, me cae tan mal...





■ **Arizona Sunshine.** Es uno de los próximos títulos para PS VR que hará uso del Aim Controller. En este shooter, tendremos que resistir a oledas de zombis en mitad del desierto que da nombre al juego.

» ■■ **¿Se sabe algo de las fechas de salida de *Detroit: Become Human* y *Red Dead Redemption 2*?**
Por el momento, no hay noticias de las fechas de lanzamiento de ninguno de los dos títulos. *RDR2* se anunció para otoño... pero eso fue el año pasado.
■■■ **¿Crees que pueden llegar a salir en este 2017? Muchas gracias por contestarme. Un saludo.**
Yo diría que *Red Dead Redemption 2* tiene papeletas para retrasarse. Estamos a seis meses del hipotético lanzamiento y no se ha visto nada... y R* no duda en retrasar sus títulos si no están al 100%. Pasó con el primer *RDR*, con *GTA V*... En cuanto a *Detroit*, mantengo mis esperanzas y "creo" que podría estar disponible este año.

Roberto Pomar Sevillano

Un lector muy fiel en busca de respuestas

Hola, Yen. Soy un fiel lector desde el primer número y tengo unas preguntas sobre PS VR y Switch.

■ **¿Hay algún juego que esté en desarrollo que vaya a aprovechar el nuevo controlador PlayStation Aim Controller, aparte de *Farpoint*?**
Pues, como fiel lector, mereces una respuesta, así que allá vamos. Hay cuatro juegos confirmados, además del recién publicado *Farpoint*, para el nuevo periférico de Sony pensado para la VR y que, por el momento, aún están en desarrollo, así que apúntalos: *Arizona Sunshine, The Brookhaven Experiment, Dick Wilde* y, por último, *ROM: Extraction*. Seguro que iremos viendo más títulos si estos juegos tienen una buena aceptación.
■■ **Tengo los auriculares inalámbricos para PS4 Wireless Stereo 2.0 oficiales de PlayStation. ¿Se podrá jugar a PS VR con ellos vía actualización? Actualmente, no se puede.**
Me temo que no. Sólo la versión Gold de los auriculares (y los nuevos Platinum) son compatibles con PS VR, aunque con fallitos, como la pérdida del modo de sonido 3-D, así que tendrás que adquirir otro modelo para poder usarlos junto al periférico virtual de Sony. Los RIG 4VR de Plantronic están muy bien...
■■■ **Ahora, vamos con Switch. ¿Cuándo se lanzará *ARMS*?**
ARMS estará disponible el 16 de junio de este año. En este mismo número, podrás encontrar un amplio reportaje que despejará cualquier duda que tengas sobre esta prometedora nueva IP.
■■■■ **¿Se podrá jugar a Switch en el futuro con auriculares Bluetooth?**
Actualmente, es posible usar auriculares Bluetooth en Switch, con la ayuda de un transmisor/receptor Bluetooth con clavija de 3,5 mm. y que suele tener un coste de unos 20 €. Quizás, en el futuro, podamos usar unos auriculares Bluetooth sin recurrir a este adaptador, pero dependerá de una futura actualización de Nintendo para su consola.
■■■■■ **Y, por último, ¿qué juegos de disparos triple A estarían en desarrollo para Switch?**
No hay ninguno anunciado. Tendremos que esperar al E3 para ver qué se está cociendo para Switch y, así, poder responder a tu última pregunta.

Francisco Javier Postigo García

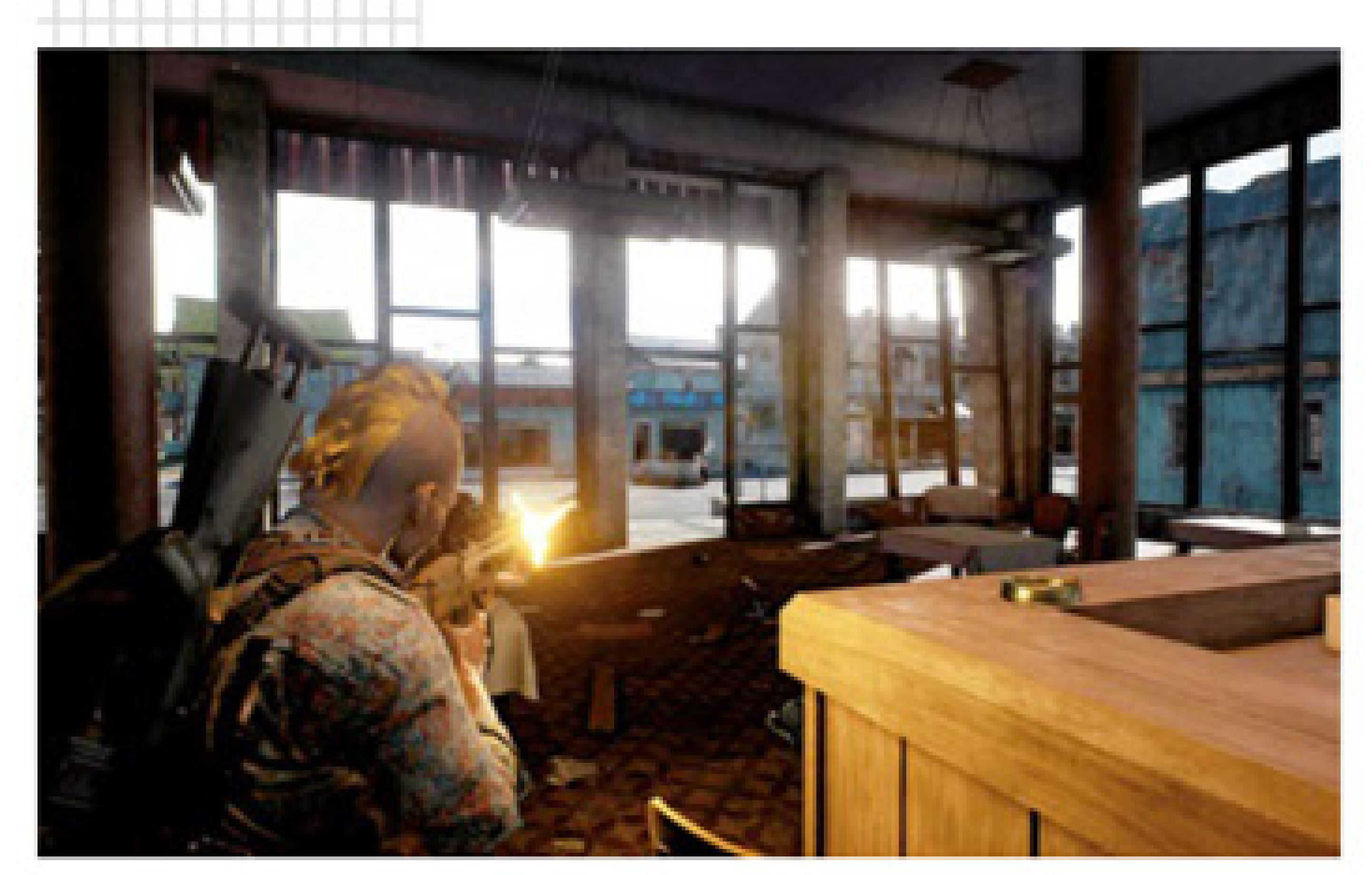
Una pregunta muy rápida

¡¡Hola, Yen!! Tengo una pregunta rápida para ti...

■ **¿Saldrá *Playerunknown's Battlegrounds* en consolas? Gracias.**
Por el momento, el juego sólo está en acceso anticipado en Steam (para PC), aunque el estudio está valorando si lo adapta a Xbox One y PS4. Quizá, en breve, podamos confirmarlo...

David Alcántara

■ **Playerunknown's Battlegrounds.** Es la última sensación en Steam. Este shooter masivo online tiene como objetivo sobrevivir en un modo de juego Battle Royal, donde cualquier jugador puede eliminarte.



¡QUÉ ME DICES!

Éstos son los mensajes más sorprendentes que he recibido este mes. Os aseguro que todos ellos son ciertos:

■ **Hola, súper-mega-híper-ultra maestro grandioso Yen (cómo me gusta hacer la pelota). Tengo una única pregunta para ti, pero es bastante tonta (como yo, vaya) y seguramente te rías de mí, y todos los que la lean. Pero soy valiente y te la voy a decir: en la tienda de Axel Springer (store.axelspringer.es), cuando compras una revista, ¿te la dan en formato digital o te la envían en físico? Es que me hago un lío con eso. Muchas gracias de antemano.**
Yen: Mal empiezas si tú mismo te defines como tonto, pero bueno, yo te voy a contestar igualmente. En realidad, cuando compras una revista en nuestra tienda, no te la mandamos, lo que hacemos es llamarte por teléfono y cada redactor te lee el artículo que ha escrito en ese número. Así que ya sabes: si estás interesado en oír mi dulce y aterciopelada voz, no dudes en comprar algún número (y sí, es la edición impresa).



■ **Oye, Yen, el otro día tuve un problemilla... Estaba en una gran superficie con la intención de comprarme un juego AAA, así que fui a un vendedor y le dije: "Quiero un triple A", y me mandó a la sección de pilas alcalinas. Tú que sabes de todo, ¿podrías decirme exactamente qué significan las siglas AAA en los videojuegos para aclarárselo a los vendedores? Gracias.**
Yen: AAA, en realidad, hace referencia a "¡AAAARGH!", juegos que te dejan con la boca abierta. Pero, de todos modos, ¿a qué tienda fuiste? En algunas, utilizan un lenguaje secreto y tienes que decir "Fairy" guiñando un ojo para que te enseñen los exclusivos de cada consola. ¡Ojo con preguntar por "Campurrianas"!

AVANCES

Descubre ahora los juegos que te divertirán en el futuro...



MARVEL VS CAPCOM INFINITE

Super héroes y personajes "made in Capcom" se enzarzan en unos renovados combates 2 vs 2 repletos de novedades...



CALL OF DUTY: WWII

La multimillonaria saga bélica vuelve a la II Guerra Mundial para contarnos una nueva historia en el frente europeo

AVANCES



¿QUÉ OS HA PARECIDO?

Abrimos esta sección a la opinión de nuestros lectores. Queremos saber qué os han parecido los juegos que desfilan por estas páginas. Dejadnos vuestras críticas en:

www.facebook.com/hobbyconsolas

@Hobby_Consolas

Los triunviratos de las últimas entregas de la saga han desaparecido para dejar paso, de nuevo, a explosivos combates de dos contra dos.

19 DE SEPTIEMBRE · CAPCOM · LUCHA

Marvel vs Capcom Infinite

Por Rafael Aznar @Rafaikkonen 

VENGADORES DE LA GALAXIA, LUCHADORES CALLEJEROS Y ASOCIADOS

Llevaba en el dique seco desde 2011, pero una de las sagas de lucha más queridas va a resurgir a tiempo para aprovechar el boom taquillero del universo cinematográfico de Marvel, que Disney está exprimiendo cada pocos meses.

Tras el polémico lanzamiento de *Street Fighter V*, sin modo Historia y con un online errático, Capcom quiere resarcirse con *Marvel vs Capcom Infinite*. Así, por primera vez en la saga, habrá un modo Historia cinematográfico, en el que habrá que derrotar a Ultron Sigma, un híbrido entre enemigos robóticos de Marvel y Sigma, el antagonista de Mega Man X. Aparte, habrá Arcade, Misiones, Online...

Ahora bien, la compañía ha anunciado ya un pase de personajes (incluido en la edición Deluxe) que añadirá seis luchadores... *SFV* permitía adquirir los personajes de DLC con moneda virtual del juego, pero dudamos que se repita la fórmula, teniendo en cuenta los 90 € que costará esa edición. Sumad a eso el hecho de que, salvo sorpresa, los X-Men no estarán de inicio, pues parece que el elenco de Marvel se va a extraer de Los Vengadores y Guardianes de la Galaxia.

Mamporros infinitos

Más allá de la política empresarial, lo cierto es que el juego tendrá interesantes novedades. Se ha vuelto a los combates de dos contra dos de la primera entrega, por lo que habrá que pensarse bien la elección de nuestro tándem. Sin embargo, lo más destacado es la introducción de las gemas del infinito, que podremos utilizar cuando acumulemos la energía suficiente, por ejemplo para aumentar nuestra velocidad o para apresar al rival en una jaula. Sólo tendremos a un luchador en pantalla y no habrá "asistencias", pero, si hacemos bien las sustituciones, encadenaremos los combos.

En lo visual, el juego será un cómic en movimiento. Los diseños de los personajes y los escenarios estarán muy logrados, y cada golpe se plasmará en una explosión de colores.

PRIMERA IMPRESIÓN

El pase de personajes está feo, pero la "Guerra Civil" entre Marvel y Capcom tiene pinta de taquillazo jugable y visual. Nick Furia se sentirá orgulloso.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB coco360
"Los X-Men, los superhéroes y los luchadores de Street Fighter son los que realmente molan. Los demás son relleno. Que no estén los X-Men le hace perder muchos puntos."

WEB ChrissOver
"Me pregunto si, en esta entrega, aparecerán Spider-Man, Venom y Carnage. No he visto ni leído nada que hable de ello."

GUARDIANES DE LA GALAXIA PUEDE APORTAR AIRE FRESCO, CON ROCKET A LA CABEZA

■ Los escenarios confirmados hasta ahora son todos de Los Vengadores: la Base, la Sala del Trono y los exteriores de Asgard.



■ Por ahora, se han anunciado catorce personajes. Por parte de Capcom, son Ryu, Chun-Li, Mega Man X, Chris Redfield, Strider Hiryu y Morrigan; por parte de Marvel, Iron Man, Capitán América, Hulk, Thor, Ultron, Ojo de Halcón, Capitana Marvel y el genial Rocket Racoon.

LAS CLAVES

1 **FRENESÍ DE COLOR.** La jugabilidad 2D será "made in Capcom", con dos botones de puñetazo, dos de patada y acciones especiales. Como novedad, se han eliminado las "asistencias" del compañero.

2 **GEMAS DEL INFINITO.** Habrá seis modificadores que se podrán usar en pleno combate para aumentar la velocidad, potenciar la fuerza o confinar al rival en una prisión.

3 **MODO HISTORIA.** Habrá un modo cinematográfico, en el que héroes y villanos aunarán fuerzas para detener a Ultron Sigma, quien pretende infectar la vida orgánica con un virus cibernético.



■ 3 DE NOVIEMBRE ■ ACTIVISION ■ SHOOTER

Call of Duty: WWII

■ Por **Rafael Aznar**  @Rafaikkonen 

EL GENERAL EISENHOWER DEL SHOOTER BÉLICO REGRESA AL "DÍA D"

La saga más multimillonaria de la última década se olvida de exoesqueletos y conflictos espaciales para volver al cruento frente de la Segunda Guerra Mundial, por el que no se dejaba caer desde 2008, cuando salió *World at War*.

Sin duda, *WWII* es el *Call of Duty* que mejor acogida ha tenido entre el público en los últimos años. Nada que ver con el jarro de agua fría que fue el anuncio de *Infinite Warfare*. La gente pedía a gritos el regreso a la ambientación histórica, y muestra de ello es *Battlefield 1*, que ha vendido más que *IW*, invirtiendo la decantada jerarquía habitual de las dos sagas (12,14 millones de copias frente a 11,65 millones).

La vuelta a las raíces ha corrido a cargo del estudio más joven de los tres que trabajan ahora mismo en la saga, Sledgehammer. Tras curtirse con *Advanced Warfare* y el multijugador de *Modern Warfare 3*, el equipo ha asumido el reto con un entusiasmo contagioso, visitando enclaves del frente europeo y museos o hablando con veteranos de guerra para que la fidelidad histórica sea máxima.

Desde Omaha Beach a Berlín

La campaña estará protagonizada por Ronald "Red" Daniels, un joven recluta de la Primera División de Infantería del ejército estadounidense. En su piel, viviremos el Desembarco de Normandía, la liberación de París, la batalla de las Árdenas o la entrada en Berlín. No vemos el "Día D" de revivir la Operación Overlord con gráficos actuales... Por el camino, conoceremos a soldados británicos y de la resistencia francesa, que apoyarán la narrativa.

Del multijugador competitivo, sólo se han dado unas pinceladas. Uno de los modos será Guerra, en el que habrá que capturar objetivos, pero con algún tipo de historia de fondo. Además, se ha introducido un sistema de divisiones que afectará a la creación de clases, y habrá un cuartel general que será un espacio social similar a la torre de *Destiny*, para interactuar con otros soldados. Por si eso fuera poco, habrá modo Zombis cooperativo. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Es lo que muchos pedíamos desde hace años. Tras el despiporre de las últimas entregas, la saga regresa a casa.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB Tabike

"Desde Black Ops II, no tocaba un CoD, pero éste me llama. Espero que los otros estudios que están a cargo de la saga elijan otras épocas y no tiren todos por la II Guerra Mundial."

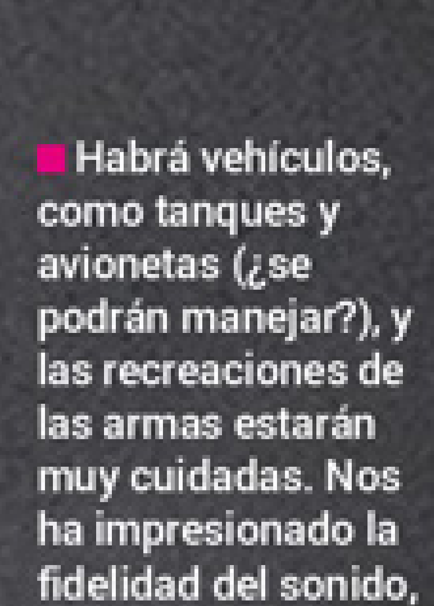
WEB Raiden23

"De momento, estoy medio decepcionado. La temática es buena, pero con el mismo motor gráfico de siempre, que ya huele..."









La camaradería será un tema recurrente, y se resaltará la idea de que los soldados aliados fueron personas de a pie que se convirtieron en héroes en su lucha contra las potencias del Eje.



Habrá vehículos, como tanques y avionetas (¿se podrán manejar?), y las recreaciones de las armas estarán muy cuidadas. Nos ha impresionado la fidelidad del sonido, muy impactante.







En el modo cooperativo, nos enfrentaremos a zombis nazis con los que el Tercer Reich tratará de cambiar el devenir de la guerra.

LAS CLAVES

1 **EUROPA.** El juego se ambientará únicamente en el frente occidental, entre 1944 y 1945, y encarnaremos a un joven recluta estadounidense.

2 **CORRER Y DISPARAR.** Aunque *WWII* será mucho más pausado que las entregas recientes de la saga, se mantendrá el estilo frenético y directo.

3 **BETA PRIVADA.** Los que reserven el juego recibirán acceso a la fase de prueba del online. En PS4, dará comienzo antes que en One y PC.



NORMANDÍA, PARÍS, LAS ÁRDENAS Y BERLÍN SERÁN ALGUNOS DE LOS ENCLAVES

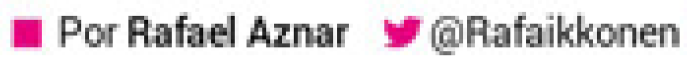
En teoría, no habrá regeneración automática ni botiquines, por lo que es de esperar que se haya reflejado la figura del médico de campo.

Codemasters ha ampliado miras y ofrecerá tres grandes disciplinas off-road en *DiRT 4*: rallies en solitario, rallycross y carreras de buggies-camionetas.

9 DE JUNIO ■ CODEMASTERS ■ VELOCIDAD

DiRT 4






Por Rafael Aznar @Rafaikkonen

POLVO AL POLVO: CODEMASTERS LEVANTA OTRA POLVAREDA

Codemasters les va a dar el verano a los amantes de la velocidad con hasta tres títulos: *Micro Machines: World Series*, *F1 2017* y *DiRT 4*. Éste último será el encargado de encender el semáforo.

DiRT Rally se puso a la venta hace poco más de un año, pero la compañía ha tenido tiempo para ampliar considerablemente la fórmula, mezclando su apartado técnico y su jugabilidad con la espectacularidad de *DiRT 3*. Así, esta entrega no está enfocada sólo a los rallies en solitario y al rallycross, sino que se han recuperado las carreras cuerpo a cuerpo con buggies, camionetas y crosskarts (no así las yincanas ni los derbis de destrucción).

Se ha adecuado la curva de dificultad para que cualquier persona pueda adentrarse en el juego, eligiendo entre simulación y "gamer", lo que ajusta algunas ayudas a la conducción. Además, hay una academia para familiarizarse con técnicas como la sacudida escandinava. Ahora bien, el control sigue siendo muy desafiante y, de hecho, no hay rebobinado. Lo único que se puede hacer es reiniciar... y eso si no hemos desactivado la opción antes de empezar. Por supuesto, hay daños y las reparaciones son limitadas.

Un motor con gran potencial

DiRT 4 contará con un modo Carrera en el que habrá que crearse un álter ego y erigir un equipo, obteniendo patrocinadores. También habrá pruebas sueltas y muchas opciones online, con ligas de RaceNet, desafíos periódicos, retos para enviar a los amigos y tablas de récords. Estas últimas serán compartidas entre PS4, Xbox One y PC, algo poco habitual en la industria.

De serie, el juego incorporará mucho contenido, incluida la licencia del Mundial de Rallycross y multitud de coches históricos. Al margen de las pruebas de landrush con camionetas y buggies, nos encanta el fichaje de dos rallies míticos como son el de Australia y el de Cataluña. Sin embargo, lo que más nos ha gustado es la opción Crea tu circuito, un editor aleatorio que permite generar tramos de rally clásico. Si el algoritmo da pie a combinaciones infinitas, promete ser una mina de asfalto, grava y nieve.

En lo técnico, podremos elegir a qué hora correr, desde el amanecer hasta la noche. Además, habrá detalles muy realistas, como que el mono del piloto se embarre o que nos crucemos con coches rotos en pleno tramo. ■

PRIMERA IMPRESIÓN

Mantiene el motor jugable y visual de *DiRT Rally*, pero le añade potencia con más disciplinas y creación de pistas.

¿QUÉ OS HA PARECIDO?

WEB jorge92
"DiRT es, para mí, de lo mejor que hay en juegos de velocidad. Aunque no juego mucho, alguno cae. Con Humble, hemos estado de enhorabuena, pues hemos tenido DiRT 3 y Showdown gratis en PC."

WEB Killopofis
"A mí DiRT Rally me encantó por su vuelta a los orígenes, con tramos de rally. Espero que este DiRT 4 esté a la altura."

WEB seriousharry
"¡Qué ganas de tenerlo! Espero que, con eso de querer contentar a los fans de ambos estilos, no se queden a medias."








En las repeticiones y los menús, sonarán más de 40 temas licenciados, de artistas como The Chemical Brothers, Bastille, Queens of the Stone Age...

EL CONTROL DE DIRT RALLY SE MEZCLARÁ CON EL ESTILO MÁS ESPECTACULAR QUE VIMOS EN DIRT 3

LAS CLAVES

1 **50 VEHÍCULOS.** Habrá coches de rallies reales, buggies, camionetas y crosskarts. El control se podrá configurar entre simulación y "gamer", para facilitar las cosas. No habrá opción de rebobinar en caso de accidente.

2 **PISTAS.** Habrá cinco entornos de rally (Tarragona, Australia, Suecia, Michigan y Gales), cinco pistas de rallycross (Lydden Hill, Holjes, Hell, Montalegre y Lohéac Bretagne) y tres estadios (California, Nevada y México).

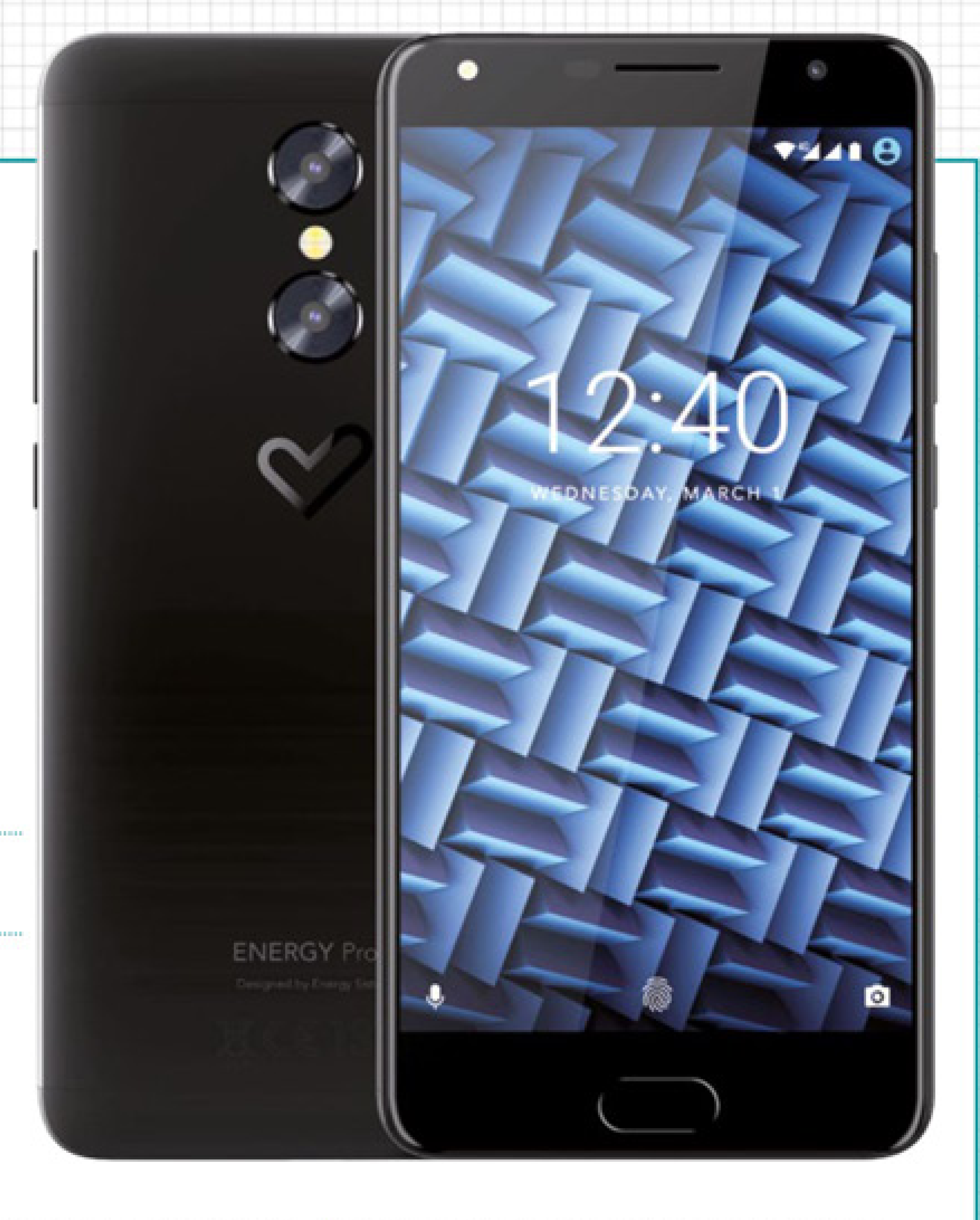
3 **CREACIÓN.** La gran novedad de *DiRT 4* es la posibilidad de crear tramos de forma aleatoria y compartirlos con otros usuarios, y eso incluye la hora del día y la climatología.

SMARTPHONE

Energy Phone Pro 3

El smartphone de gama media con más clase de 2017

■ **COMPAÑÍA** Energy Sistem ■ **PLATAFORMA** Android 7.0 (Nougat)
■ **PRECIO** Desde 269 € ■ **WEB** *www.energysistem.com/es*



■ Cuerpo metálico, sensor de huella dactilar, doble cámara trasera... Pro 3 ofrece muchas novedades.

La mejora en las especificaciones de los tope de gama suele traer pareja una evolución en la gama media. Y no sólo en los acabados, sino también en algunos componentes internos. Ése es el caso del nuevo terminal del fabricante alicantino Energy Sistem, que ha tirado la casa por la ventana con el que es su nuevo tope de gama. Se trata de un terminal que incorpora muchas novedades, desde un cuerpo metálico "unibody" (no se puede extraer la batería) a introducir, por primera vez en la marca, un puerto USB-C para transferencia de datos o carga, que, por cierto, es rápida (en menos de una hora, se carga el 65% de su batería de 3.000 mAh).

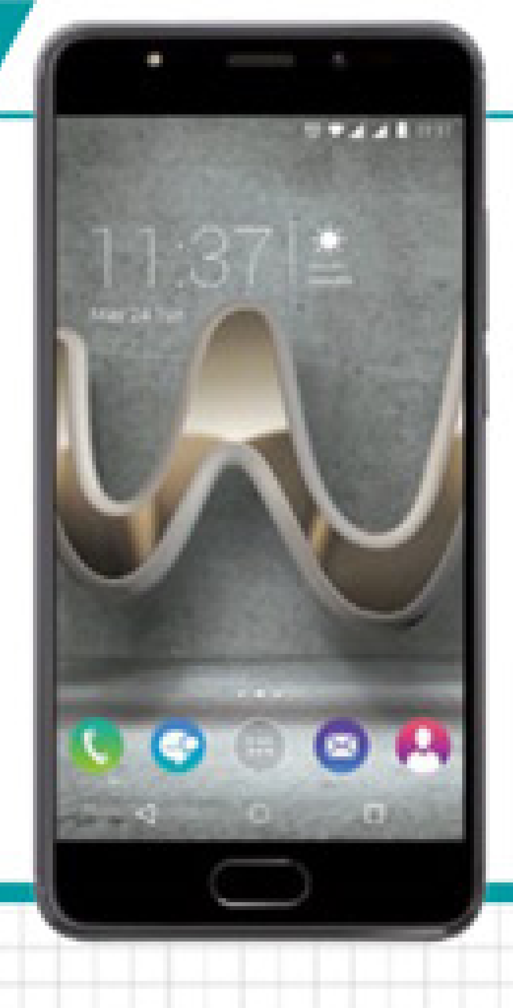
Y no son las únicas novedades: cuenta con sensor de huella digital (para desbloquear el terminal o acceder directamente a alguna aplicación) o una cámara doble trasera de 13 Mpx con sensor de Sony IMX 258 que permite, por ejemplo, dotar a nuestras fotos del llamado efecto "bokeh", o incluso efecto 3D, y opciones como activar el recorte inteligente de un elemento de una foto para pegarlo en otra (las opciones de edición de imagen son bastante completas).

Como decíamos al principio, la evolución de este gama media se nota en otros elementos. La memoria RAM, tal y como es habitual ya, es de 3 GB, más que suficiente para gestionar el sistema operativo de forma más que fluida (y, por cierto, su capa de personalización es menor que en otros teléfonos de la casa). El procesador es un MediaTek de ocho núcleos (a 1,5 Ghz) y su GPU, una Mali-T860, que también es más que suficiente para la mayoría de juegos y apps. Su pantalla IPS LCD de 5,5", con resolución Full HD y protección Dragontrail, destila una calidad más que notable, con buenos ángulos de visión y gran nitidez de la imagen... Ahí, no han escatimado. ■

VALORACIÓN Si eres de los que no quieren dejarse un riñón en un teléfono, Pro 3 ofrece un gran equilibrio entre diseño, componentes, rendimiento y precio.

ALTERNATIVAS

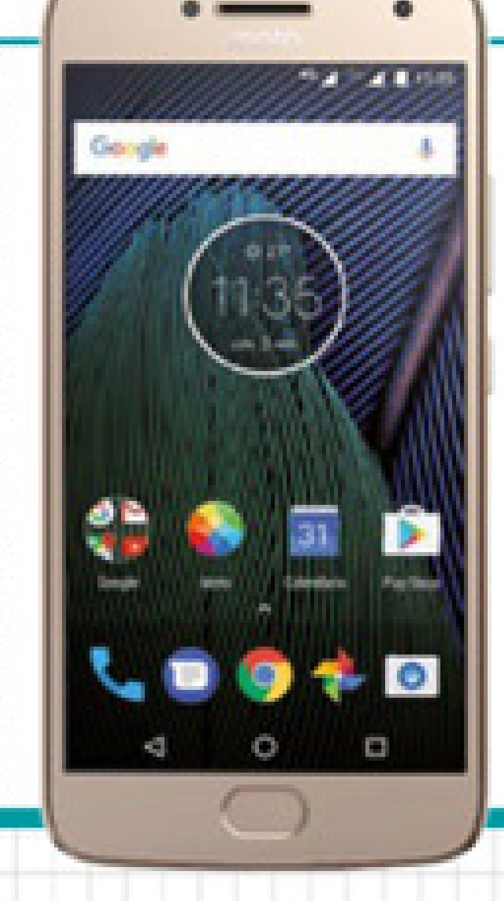
Si no puedes o no quieres hipotecarte para comprar el último móvil, la gama media cuenta con muchos modelos más que interesantes...



WIKO UFEEL PRIME
■ **PRECIO** Desde 199 €



BQ AQUARIS M5
■ **PRECIO** Desde 219 €



MOTO G PLUS (5ª GENERACIÓN)
■ **PRECIO** Desde 279 €



AURICULARES

Miolnir

Hijo de un dios "atronador"

COMPAÑÍA Indeca Business **PLATAFORMA** Multi **PRECIO** 69,95 € **WEB** *www.indecabusiness.com*

Inspirado en la milotogía nórdica y el martillo del dios del trueno (de ahí su nombre), este modelo vuelve a suponer un nuevo paso adelante en el creciente portfolio de auriculares del fabricante.

Miolnir sigue los pasos del modelo Raiden (del pasado otoño), en el sentido de que tanto diseño como materiales y acabado han subido de nivel para ofrecer un auricular de gaming más próximo a la gama media-alta que a la baja, aunque manteniendo un precio ajustado. Es un auricular muy ligero y compacto, cuyas almohadillas tienen memoria. La diadema está acolchada y el micrófono es flexible y extraíble... Detalles que, en esta ocasión, quedan eclipsados por una importante novedad: son inalámbricos. Utilizan el estándar de 2,4 Ghz (es decir, funcionan sin lag o interrupciones si no estamos demasiado alejados o con obstáculos/interferencias de por medio) y cuentan con una batería de iones de litio que les proporciona una autonomía de quince horas. Además, son universales (funcionan hasta con Mac), gracias a un receptor que conectamos vía USB.

Y no sólo convencen por diseño: el sonido también es "top", gracias a sus membranas de 40 mm, que dejan un sonido muy limpio, nítido y equilibrado en todas las frecuencias y a máximo volumen. Un gran broche para un gran headset.

VALORACIÓN Un gran auricular que introduce características "premium" (acabado, sin cables, buena autonomía...), pero manteniendo un precio competitivo.



Los controles están integrados en el propio auricular (subir volumen, silenciar el chat...).



RATÓN



Pulsefire FPS

Un nuevo "clásico" para los shooters

COMPAÑÍA Hyper X **PLATAFORMA** PC **PRECIO** 59 € **WEB** *www.hyperxgaming.com*

Muchos fabricantes apuestan por formas "marcianas", y/o abundantes luces LED, para dar un aspecto agresivo a sus accesorios de gaming. Por eso, sorprende que el primer ratón de Hyper X huya de estas convenciones y y su peso sea tan ligero (95 gramos) que podría, perfectamente, descansar sobre el escritorio de cualquier oficina. Su clásico diseño prescinde de formas angulosas o detalles innecesarios y, salvo por la iluminación roja de la rueda (más la del logo de la parte posterior) y del botón DPI —que cambia de color según la resolución en la que estemos—, parece un ratón convencional. Eso no quita que, al fijarnos más detenidamente, el ratón ofrezca detalles de calidad, desde el cable trenzado a las asideras rugosas de sus laterales. Es un ratón muy cómodo (aunque sólo para diestros) y muy bien acabado.

En cuanto a sus "tripas", utiliza el famoso sensor 3310 de Pixart, con resoluciones que van desde los 400 hasta los 3200 dpi (a mayor dpi, mayor velocidad de desplazamiento). Por su parte, los botones (dos principales, dos laterales, el "click" de la rueda y el dpi) descansan sobre interruptores Omrom, que garantizan 20 millones de pulsaciones y transmiten muy buenas sensaciones al pulsarlos.

VALORACIÓN Un ratón orientado a los shooters y algo "simple" (no dispone de soft para personalizarlo). Junto a su alfombrilla, es un ratón que "vuela"...

Este colosal monitor curvo es tremendamente sólido, y tiene extras como un reposaauriculares situado en la parte trasera.

MONITOR

HP Omen 35

Unas "curvas" con las que soñarás despierto

COMPAÑÍA HP **PLATAFORMA** Todas **PRECIO** Desde 1.199 € **WEB** *www8.hp.com/es*

Hay productos que, cuando los sacas de su caja, sabes que son "especiales". Tacto, tamaño, peso, acabado… Todo ayuda a que la sensación sea de ésas que te dejan con la boca abierta. Y eso ha sido justo lo que nos ha pasado con este gigantesco monitor curvo ultrapanorámico ("ultra wide"). El monumental tamaño de la caja ya adelanta que lo que nos espera dentro va a ser muy grande… y lo es en todos los sentidos.

Con sus más de doce kilos, este panel AMVA+ con resolución 3440 x 1440 llama la atención por muchas cosas. La primera, su gigantesco tamaño. Sus 35" hacen que, sobre una mesa, veamos pantalla allí donde miremos. Su proporción de aspecto 21:9, ultra panorámica, le confiere un acabado más rectangular, ideal para películas y contenido compatible (juegos como *DOOM*, *Rise of the Tomb Raider* o *Quantum Break* en PC tienen modo "ultra wide").

Desde el punto de vista técnico, es un monitor de gaming puro y duro, y ofrece un bajo tiempo de respuesta (4 ms.) y una frecuencia de refresco de 100 Hz, además de ser compatible con la tecnología G-Sync de Nvidia, que sincroniza tarjeta y monitor para eliminar defectos como el screen tearing (o efecto de pantalla partida) o el blurring, o emborronado, en los laterales de la pantalla. Añade que el acabado de la pantalla es mate (antirreflejo), que cuenta con conectores HDMI 1.4 y DisplayPort (así como tres USB 3.0) o una luz LED que ilumina tímidamente el escritorio, sin olvidar la robusta peana (que permite regular la altura y la inclinación, con una base bastante pequeña), y el resultado es una pantalla de ésas que no se olvidan fácilmente.

VALORACIÓN Una pantalla de ensueño para jugar con un PC potente (con una consola, vemos franjas negras a los lados), aunque, eso sí, no al alcance de todos.

ALTERNATIVAS

Monitores ultrapanorámicos hay unos cuantos, a partir de los 300 €. Pero, si lo que buscas es lo más "top", prepara la cartera…



ASUS ROG SWIFT PG348Q

PRECIO Desde 1.150 €



ACER XR342CK

PRECIO Desde 950 €



SAMSUNG C34 F791

PRECIO Desde 1.120 €

ACCESORIOS

Con licencia de Madrid y Barça

Luce tus colores en cualquier sitio

COMPAÑÍA Subsonic **PLATAFORMA** Varios **PRECIO** Desde 14,95 € **WEB** *www.amazon.es*

Aunque la Liga ya ha terminado, aún puedes seguir luciendo los colores de tu equipo con esta enorme y variada selección de artículos tecnológicos, todos ellos con los escudos del Real Madrid y el FC Barcelona. Hay desde fundas de neopreno para tabletas de 10" (14,95 €) a carcasas para personalizar nuestra PS4 (14,99 €), ratones con cable (algo simples y toscos, pero, por 14,90 €, tampoco se les puede pedir más) o auriculares de diverso estilo (con cable, inalámbricos...). Uno de los que más nos han gustado ha sido el altavoz bluetooth (39,99 €), que cuenta con ranura microSD para reproducir MP3 sin necesidad de smartphone e, incluso, sintonizador de radio FM —e incluye tanto cable USB como de audio. ■

VALORACIÓN **No todos los artículos tienen la misma calidad, pero algunos, como el altavoz, sí destilan calidad.**



BATERÍA EXTERNA

RAVPower 20100 mAh

Energía extra para Switch (y muchas máquinas más)

COMPAÑÍA RAVPower **PLATAFORMA** Todas
PRECIO Desde 39 € **WEB** *www.amazon.es*

Cada vez más baterías externas cuentan con puerto USB-C, pero no todas tienen gran capacidad o velocidad para permitir cargar, por ejemplo, una Switch, mientras estamos jugamos. Este modelo no sólo te permitirá eso, sino, además, cargarla más de cuatro veces. Aparte del USB-C, cuenta con otros dos puertos USB, uno de ellos de carga rápida y otro con la tecnología iSmart, que ajusta el voltaje a las necesidades del dispositivo para no "freírlo". La caja incluye, además, todo lo necesario: cable USB-microUSB, adaptador microUSB a USB-C, enchufe para cargar la batería con una toma de pared (en 3-4 horas)... ■

VALORACIÓN **Una gran batería, tanto por capacidad como por extras y acabado final.**

ACCESORIO

Volantes para los Joy-Con

Métete de lleno en la conducción por movimiento

COMPAÑÍA Nintendo y Subsonic **PLATAFORMA** Switch **PRECIO** Desde 9,99 € **WEB** *www.game.es*

Mario Kart 8 Deluxe ha llegado acompañado de distintos volantes que, aunque ofrecen leves diferencias, parten todos de una idea común: ayudar a que el control por movimiento sea más gratificante, sobre todo. Así, el volante oficial de Nintendo se comercializa en un pack de dos unidades (14,95 €), con un buen acabado, aunque un tamaño algo pequeño. Por su parte, y tal y como adelanta su propio nombre, Racing Wheel XL (del fabricante Subsonic, 9,95 €) es un volante un 20% más grande, aunque sólo viene uno por caja. Ambos modelos, tanto el oficial como el XL, cuentan con botones por la parte trasera, con los que pulsarás de forma más cómoda los botones SL y SR de los Joy-Con (con los que se salta y se lanzan los ítems recogidos). ■



VALORACIÓN **Cómodos, robustos y bien acabados... aunque sólo útiles si vas a jugar con control por movimiento.**

EL RINCÓN DEL COLECCIONISTA

Porque no puedes vivir sin tener uno de estos objetos, y lo sabes



Camiseta Bowser

No nos engañemos: los villanos molan

La tienda de merchandising oficial de Nintendo ha sacado a la venta esta preciosa camiseta con estética retro, protagonizada por Bowser, que no habría desentonado en el armario de un jugador de finales de los 80. Confeccionada en 100% algodón, sólo está disponible en color negro, aunque podréis elegir cuatro tallas distintas: desde S hasta XL.

A LA VENTA EN *nos.nintendo-europe.com*

Vasos tiki Jabba The Hut

Beber con estilo mientras alimentas al rancor

¿Te encantan los cócteles hawaianos pero te gustaría aportar algo de variedad a tu vajilla? Pues los nuevos vasos tiki que ha puesto en circulación Think Geek te encantarán. Este set incluye a Jabba The Hut y su inseparable Salacious Crumb (modo de vaso de chupito). Están fabric dos con cerámica, y ojo, porque no reco miendan meterlos en el lavavajillas.

A LA VENTA EN *www.thinkgeek.com*

Funko Mistery Minis Retro

Cajas sorpresa para nostálgicos de los 80

Mega Man, Q*Bert, Frogger o Pac-Man son algunos de los mitos de los videojuegos que esconden estas precios cajas sorpresa (ojo, la decoración del e terior no suele coincidir con el interior). Todo dependerá de la suerte que tenga aunque el precioso diseño de recreativa hace que cada caja en sí misma sea un tesoro que conservar. ¿Cuál te tocará?

A LA VENTA EN *www.impactgame.es*

Muñeco Link Medicom

No saldrá hasta diciembre, pero ya hay bofetadas por él

Esta espectacular figura de 30 cm. de altura, totalmente articulada, reproduce con todo lujo de detalle al protagonista de *Breath of the Wild*: ropa de tela, manos y cabezas intercambiables, todo tipo de armas y complementos... Es una maravilla (con un precio a su altura) que no saldrá a la venta hasta diciembre, aunque ya puede reservarse.

■ **A LA VENTA EN** *www.play-asia.com*

Playmobil Stay Puft

Llévate a casa un icono de tu infancia por menos de 20€

Desde mayo, ya está a la venta, por fin, la línea Ghostbusters de Playmobil. Este set va a ser, sin duda, uno de los que más rápido van a volar de las estanterías, por precio (menos de 20 €) y porque incluye a todo un mito de nuestra niñez: el encantador muñeco de los marshmallows (de 19 cm. de altura). El set se completa con Ray Stantz.

■ **A LA VENTA EN** *www.playmobil.es*

Chaqueta Shenmue

Una nueva revisión de la mítica "chupa" de Ryo

La versión original de la chaqueta Hazuki (inspirada en *Shenmue*) se agotó a toda pastilla en la web de Insert Coin Clothing, pero acaban de lanzar esta edición 2017, con las hechuras de una bomber y el emblemático tigre en la espalda, como debe ser. Tiene pinta de que no tardará en agotarse (de hecho, ya sólo disponen de tallas M y L).

■ **A LA VENTA EN** *www.insertcoinclothing.com*

NOVEDADES DE CÓMIC EE.UU. Y EUROPA

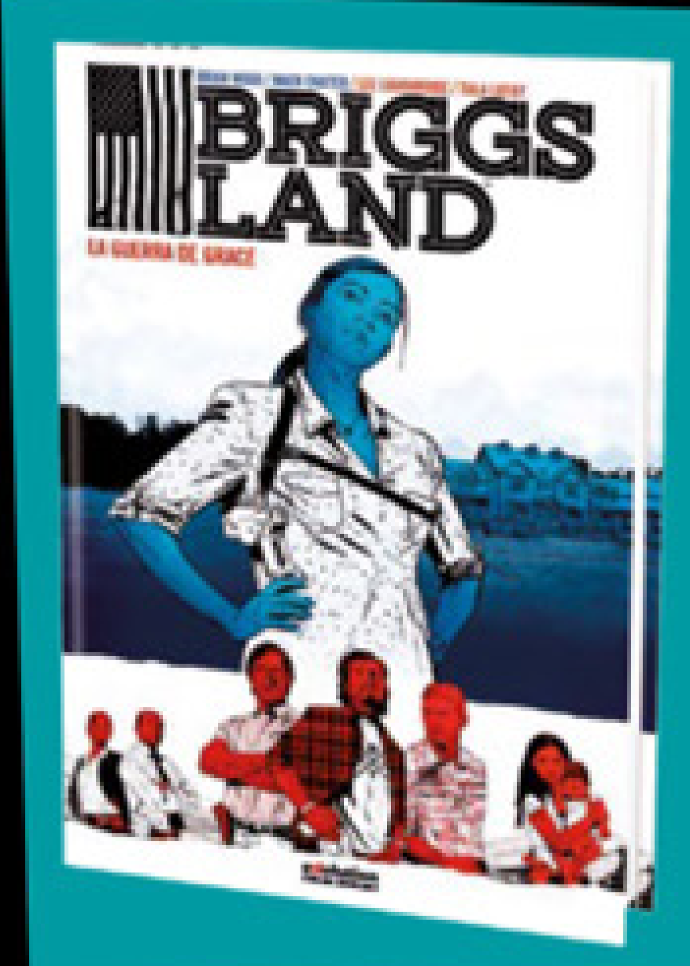
INJUSTICE ZONA CERO



■ **AUTORES** Brian Buccellato, Chris Sebela, Daniel Sempere, Juan Albarrán, Pop Mhan y Tom Derenick
■ **EDITORIAL** ECC Cómics
■ **PRECIO** 3,25 € ■ **PÁGINAS** 48
■ **FORMATO** Grapa

Coincidiendo con el lanzamiento en PlayStation 4 y Xbox One de *Injustice 2*, ECC Cómics ha comenzado a editar en nuestro país esta serie limitada de seis números, que muestra el enfrentamiento entre los personajes de DC desde el punto de vista de Harley Quinn. Con la rivalidad entre Batman y Superman en todo su apogeo, es el momento ideal para que el Clan del Joker desate el caos.

BRIGGS LAND



■ **AUTORES** Brian Wood, Mark Chater, Tula Lotay y Lee Loughridge
■ **EDITORIAL** Evolution Comics (Panini Cómics)
■ **PRECIO** 16,95 € ■ **PÁGINAS** 160 ■ **FORMATO** Cartoné

Este tomo de 160 páginas reúne los seis comics books publicados originalmente por Dark Horse en EE.UU. desde agosto de 2016 hasta enero de 2017. En ellos, se nos narran los enfrentamientos en el seno del mayor movimiento secesionista de Estados Unidos, tras el encarcelamiento de su líder. No todos sus miembros aceptarán someterse a la voluntad de la matriarca, Grace Briggs.

GUARDIANES DE LA GALAXIA: LA BÚSQUEDA DEL ESCUDO



■ **AUTORES** Jim Valentino, Len Kaminski y Al Migrom
■ **EDITORIAL** Panini Cómics
■ **PRECIO** 39,95 € ■ **PÁGINAS** 680 ■ **FORMATO** Tapa dura

Al calor del estreno en cines de la secuela de "Guardianes de la Galaxia", Panini trae a España este colosal tomo, que recopila la etapa de Jim Valentino, quien rescató al grupo a principios de los 90, arrasando en ventas.

MÚSICA

BSO GALAXY FORCE II & THUNDER BLADE

Dos clásicos recreativos de Sega comparten el décimo vinilo comercializado por Data Discs. Aunque es una grata sorpresa disfrutar de la música de *Thunder Blade*, el plato fuerte es, sin duda, *Galaxy Force II* y, sobre todo, su inolvidable "Beyond The Galaxy".



■ **PRECIO** 23,77 € ■ *data-discs.com*

BSO NINJA GAIDEN

Brave Wave edita en vinilo las magistrales bandas sonoras de los *Ninja Gaiden* clásicos de Tecmo. Los dos LP del primer volumen recuperan la música de la recreativa y el primer *Ninja Gaiden* de NES, mientras que el segundo se centra en las secuelas de NES. También hay un pack con los cuatro LP.



■ **PRECIO** 38,40 € / 96 € ■ *bigwax.fr/brave-wave*

Aliens Xenomorph Warrior Arcade

Neca rinde homenaje a la recreativa de Konami

Como ya hizo con el *Contra* de NES o el *Rocky* de Master System, NECA ha echado la vista atrás para crear este muñeco basado en la recreativa de "Aliens" de Konami (de ahí sus colores chillones). Una auténtica joya para coleccionistas que, en breve, podréis encontrar en vuestra tienda de cómics favorita.

A LA VENTA EN *necaonline.com*

PVP desde 22,93€

PVP desde 49,99€

Lámpara vidriera de Zelda

Convertirá tu casa en una catedral en honor a Link

Paladone sigue empeñada en llenar de luz nuestra casa con una nueva lámpara, en este caso con forma de vidriera de *The Legend of Zelda*. Con una altura de veintinueve centímetros, puede alimentarse a través de tres pilas AA (no incluidas) o el cable mini USB (sí incluido). Una auténtica monada.

A LA VENTA EN *www.amazon.es*

PVP desde 30€

PVP desde 249,99€

Vestido The Legend of Zelda

Un bonito, a la par que épico, atuendo para recibir el verano

La tienda de merchandising oficial de Nintendo Europa atesora, entre diversas prendas inspiradas en *Zelda*, este precioso vestido confeccionado en poliéster (96%) y elastano (4%), y disponible en cuatro tallas distintas (desde la S hasta la XL). Ideal para darle un toque épico al "terraceo" de este verano.

A LA VENTA EN *nos.nintendo-europe.com*

PVP desde 29,99€

PVP desde 154,95€

LIBROS

AKIRA TORIYAMA DQ ILLUSTRATIONS

Si algo ha definido a la saga *Dragon Quest* desde sus inicios, son los diseños de personajes y las carátulas firmadas por el maestro Akira Toriyama. Shueisha ha reunido treinta años de magia en un tomo de 239 páginas con más de 500 ilustraciones del creador de Dragon Ball. Los textos están en japonés, pero nos da igual.

PRECIO 40,26 € **PUBLICADO POR** *Shueisha*





FINAL ROUND: EL LEGADO DE STREET FIGHTER

Joaquín Relaño Gómez nos cuenta, a lo largo de 360 intensas páginas, la historia de la saga *Street Fighter* cuando se cumplen treinta años desde su debut en los salones recreativos: arcades, conversiones, películas, animes, mangas... Es un festín que ningún adorador del Hadoken se debería perder.

PRECIO 28 € **PUBLICADO POR** *Héroes de Papel*

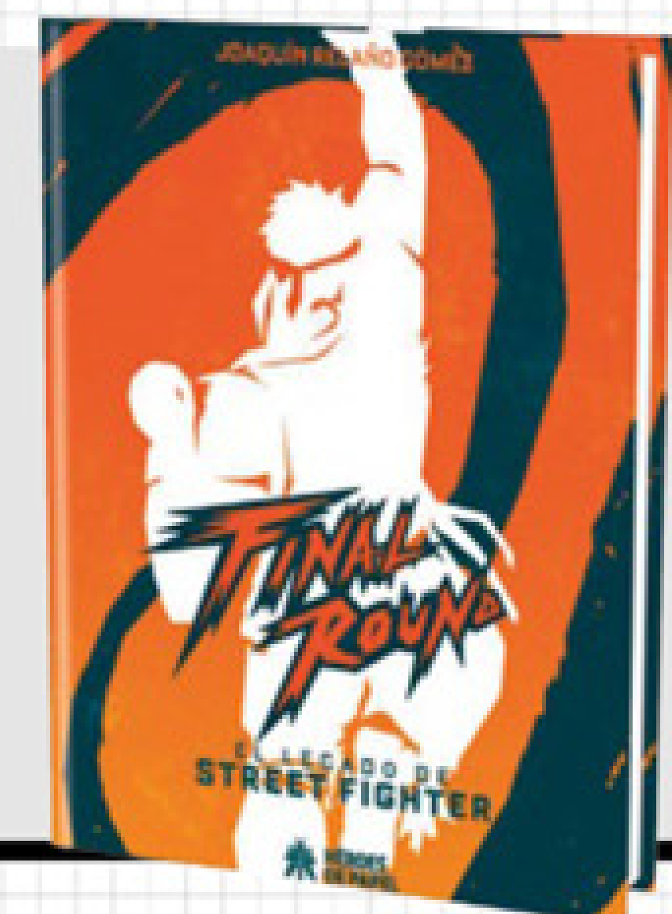


Figura Dark Souls II

El regalo perfecto para los fans de FromSoftware

Banpresto firma esta hermosa figura inspirada en *Dark Souls II*, con la armadura de Faraam y a la que han bautizado como "Bearer of the Curse". Tiene una altura aproximada de dieciocho centímetros, está fabricada en PVC y despliega unos acabados magníficos, como podéis ver en la imagen.

■ **A LA VENTA EN** *www.omegacenter.es*

Estatua Pac-Man

No es barata, pero no puede ser más espectacular

Fabricada en poliresina y con un tamaño de 43 centímetros, esta estatua de First 4 Figures, con licencia oficial de Bandai Namco, volverá locos a los mitómanos del carismático Comecocos. Está pintada y numerada a mano, y reposa sobre una peana con una imagen de la recreativa. Vale un potosí, pero Pac lo merece.

■ **A LA VENTA EN** *www.omegacenter.es*

Ed. Coleccionista Tekken 7

Incluye estatua de Heihachi y Kazuya dándolo todo

El próximo 2 de junio, recibiremos una nueva entrega de la saga *Tekken*, y los más pudientes podrán hacerse con esta impresionante edición coleccionista que incluye el juego, el pase de temporada, la banda sonora en CD y una colosal estatua de treinta centímetros de altura con Heihachi y Kazuya a palos, como siempre.

■ **A LA VENTA EN** *www.game.es*

NOVEDADES DE MANGA Y ANIME

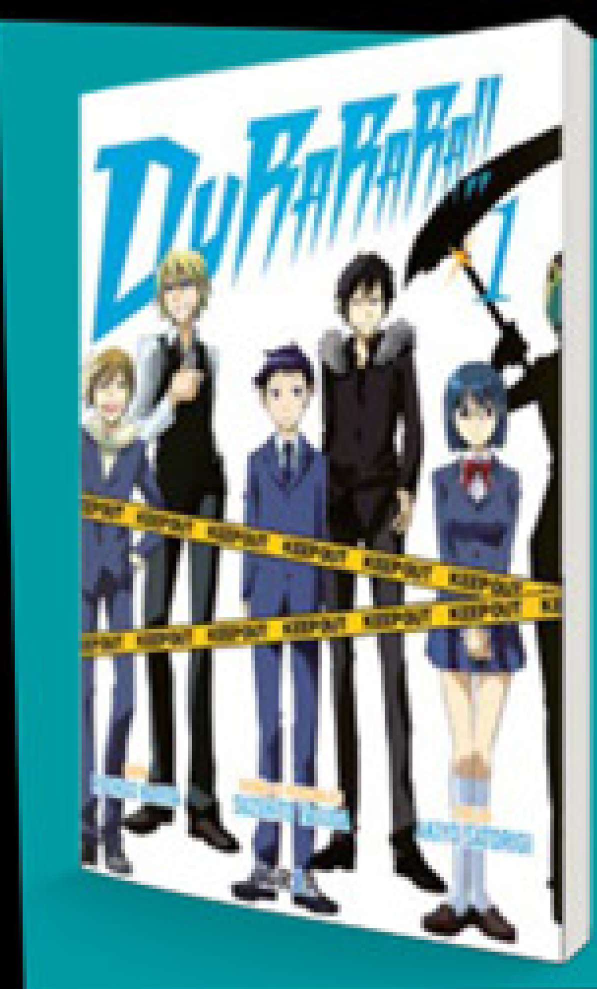
SHERLOCK ESTUDIO EN ROSA

■ **AUTORES** Jay, Steven Moffat y Mark Gatiss
■ **EDITORIAL** Norma
■ **PRECIO** 8,50 € ■ **PÁGINAS** 208
■ **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

En octubre de 2012, el mangaka Jay empezó a adaptar en forma de viñetas la célebre serie de televisión creada por Steve Moffat y Mark Gatiss. De momento, lleva editados tres tomos en Japón, y el primero de ellos, "Estudio en rosa", acaba de llegar a España de la mano de Norma Editorial. Aunque hayas visto ya la serie, no deja de tener su encanto ver en acción a las versiones "japonesizadas" de Benedict Cumberbacht y Martin Freeman. Le seguirán "El banquero ciego" y "El gran juego".



DURARARA!!



■ **AUTORES** Ryohgo Narita, Suzuhito Yasuda y Akiyo Satorigi
■ **EDITORIAL** Ivrea
■ **PRECIO** 8 € ■ **PÁGINAS** 192 ■ **FORMATO** Rústica con sobrecubierta

Esta serie de cuatro tomos, publicada en su Japón natal por Square Enix, nos lleva a las calles de Ikebukuro, un barrio de Tokio donde se reúnen los personajes más estrafalarios, desde otakus furibundos hasta un médico hikikomori (esa gente que se aísla hasta el punto de no salir de casa). Una fauna que desconcertará al recién llegado Mikado.

DIMENSION W TEMPORADA 1

■ **AUTORES** Yuji Iwahara y Kanta Kamei ■ **EDITORIAL** Selecta Vision
■ **PRECIO** 67,99 € ■ **FORMATO** Blu-ray

Este anime, basado en el manga de Yuji Iwahara (editado aquí por Norma), nos lleva a 2072. La escasez energética es historia gracias a la invención del dispositivo de inducción electromagnética interdimensional, más conocido como "bobinas". La vida de Kyoma Mabuchi, un agente encargado de recuperar bobinas pirata, cambia cuando se topa con la joven Mira y la misteriosa dimensión W.



EL ARTE DE GRAVITY RUSH

"Gravity Daze (el nombre con el que se conoce en su Japón natal) Series Official Art Book" reúne, en 236 páginas, todo el arte de las dos entregas de *Gravity Rush*, así como el manga "Gravity Dream". De momento, no hay noticias de que vaya a editarse fuera de Japón, así que, si eres un fan de las peripecias de Kat y Dusty, no deberías perdértelo, aunque sea por la preciosa portada de Takeji Oga.

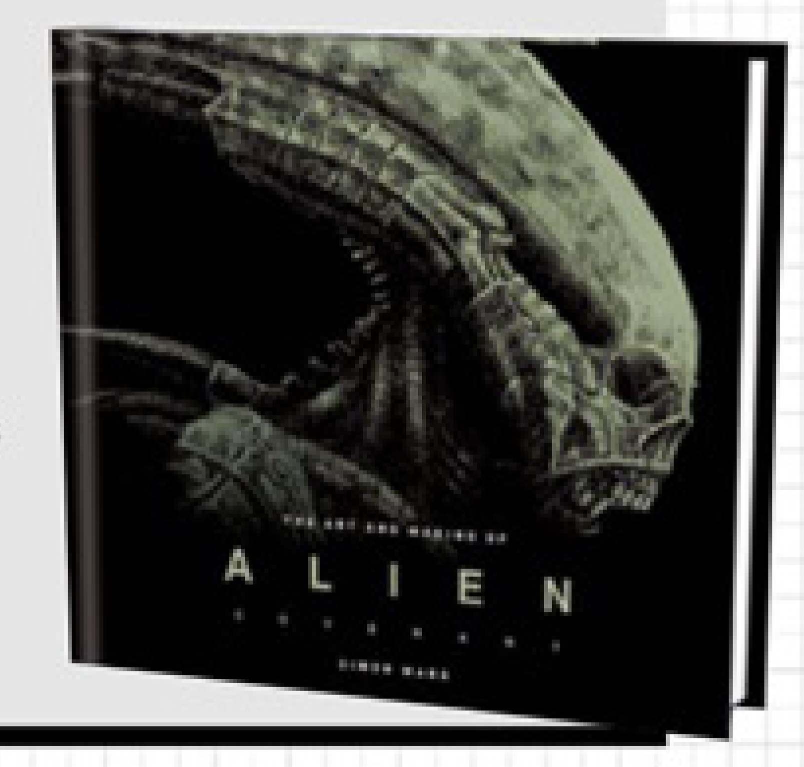
■ **PRECIO** 33 € ■ **PUBLICADO POR** *Kadokawa*



THE ART OF ALIEN COVENANT

Si has disfrutado en el cine con la última entrega de la saga "Alien", este libro te encantará. A lo largo de 192 páginas, muestra todo el proceso creativo del último filme de Ridley Scott, a través de bocetos, arte, diagramas e imágenes del rodaje. Por supuesto, los xenomorfos vuelven a ser los reyes del show, pero Simon Ward también presta atención a la tecnología de la Covenant.

■ **PRECIO** 35,67 € ■ **PUBLICADO POR** *Titan Books*



EN PANTALLA

Estrenos de cine y series para cuando aparques tu partida

Piratas del Caribe La venganza de Salazar

ESTRENO 26 de mayo **GÉNERO** Acción / Aventuras **DIRECTORES** Joachim Rønning y Espen Sandberg
PROTAGONISTAS Johnny Depp, Javier Bardem, Orlando Bloom, Geoffrey Rush, Brenton Thwaites y Kaya Scodelario

No era difícil crear una película superior a las últimas entregas de la saga. En este caso, los más acérrimos seguidores de los piratas del Caribe van a encontrar una cinta muy completa y ambiciosa, que quiere funcionar, a la vez, como precuela (contándonos el origen de Jack Sparrow), como secuela —dándole un desenlace a la historia de Will Turner— y como reseteo, presentándonos a una nueva generación que viene a tomar el testigo para vivir nuevas aventuras surcando los mares.

A pesar del indudable gozo que proporciona el reencuentro con personajes ya míticos, como Sparrow o Barbossa, las muestras de agotamiento de la trama son obvias: repite esquemas, se pierde en vericuetos que no van a ninguna parte, sobreexplota a sus personajes y presenta tal acumulación de elementos fantásticos y de talento desaprovechado (Javier Bardem da para muchísimo más) que el conjunto se percibe muy débil. Es una sombra de lo que la saga fue en su momento...

LO MEJOR

El arranque resulta muy prometedor. Los nuevos fichajes (Brenton Thwaites y Kaya Scodelario) funcionan bien y tienen química. La película se esfuerza en contentar a los fans de la saga.

65

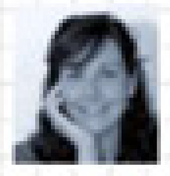
LO PEOR

Deja muchos cabos sueltos. Es una película más errante que el holandés que da nombre a la embarcación; es hipócrita en su supuesto feminismo y nos deja saturadísimos de Jack Sparrow.





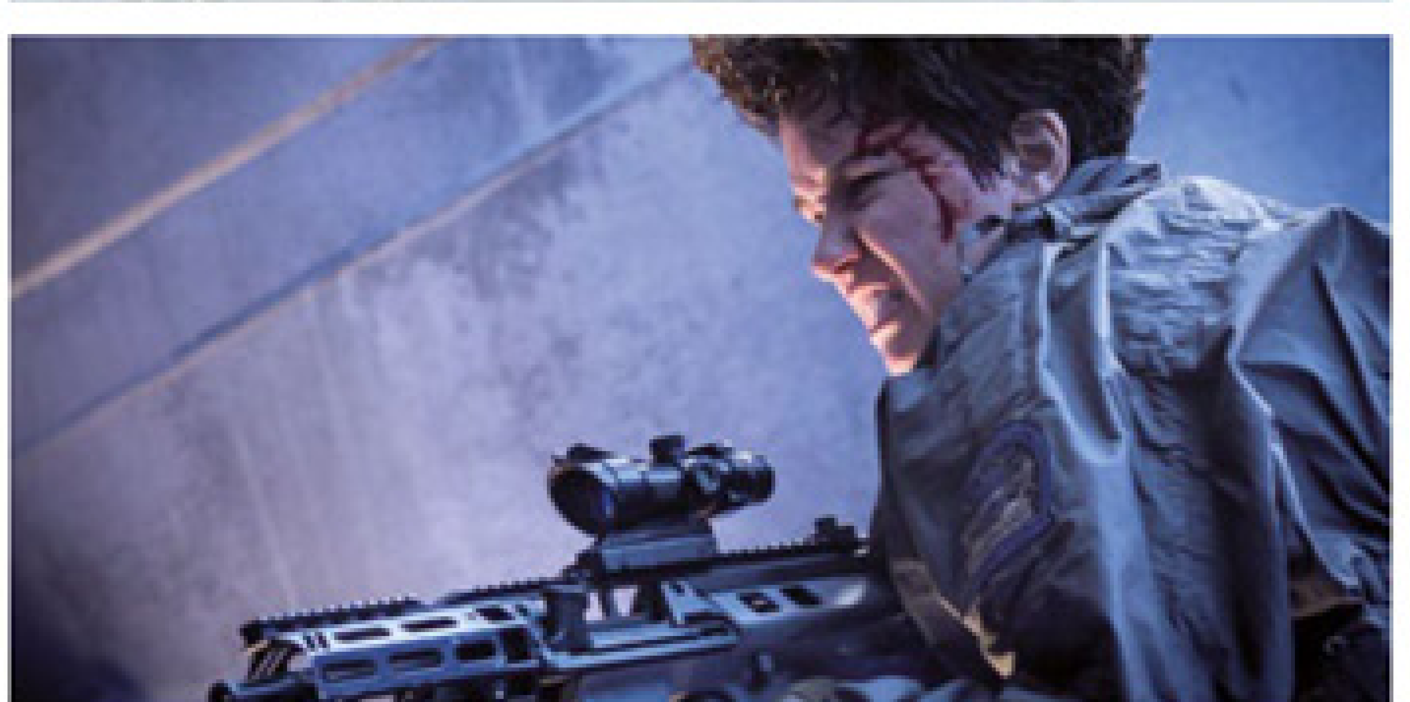




Alien Covenant







ESTRENO Ya en cartelera **GÉNERO** Ciencia-ficción / Aventuras **DIRECTOR** Ridley Scott
PROTAGONISTAS Michael Fassbender, Katherine Waterston, Billy Crudup y Demián Bichir

Con una tensión narrativa mejor calibrada, resulta superior a "Prometheus", evocando el espíritu original de la primera película con pinceladas de terror/asco de alto voltaje. Hay algo más poderoso que la sangre corrosiva de los xenomorfos, que da más miedo que su doble mandíbula y que atrapa más que el abrazacaras... Michael Fassbender pone el listón altísimo con una interpretación increíble que nos va a hacer sentir escalofríos ante lo que puede llegar a hacer una inteligencia artificial cuando se parece demasiado al ser humano.

Los efectos especiales están muy logrados, con un correcto balance entre el uso de CGI y técnicas más tradicionales. En general, se percibe un tremendo tacto a la hora de explorar nuevas ideas (la secuencia inicial es toda una declaración de intenciones) y engarzarlas en la base de lo ya conocido. Como dicen los carteles promocionales de la película, "corre", pero a sacar ya la entrada para el cine. Está más que justificada la calificación R de la película, y Ridley Scott demuestra, una vez más, que sabe cómo atraparnos en su puño.

80

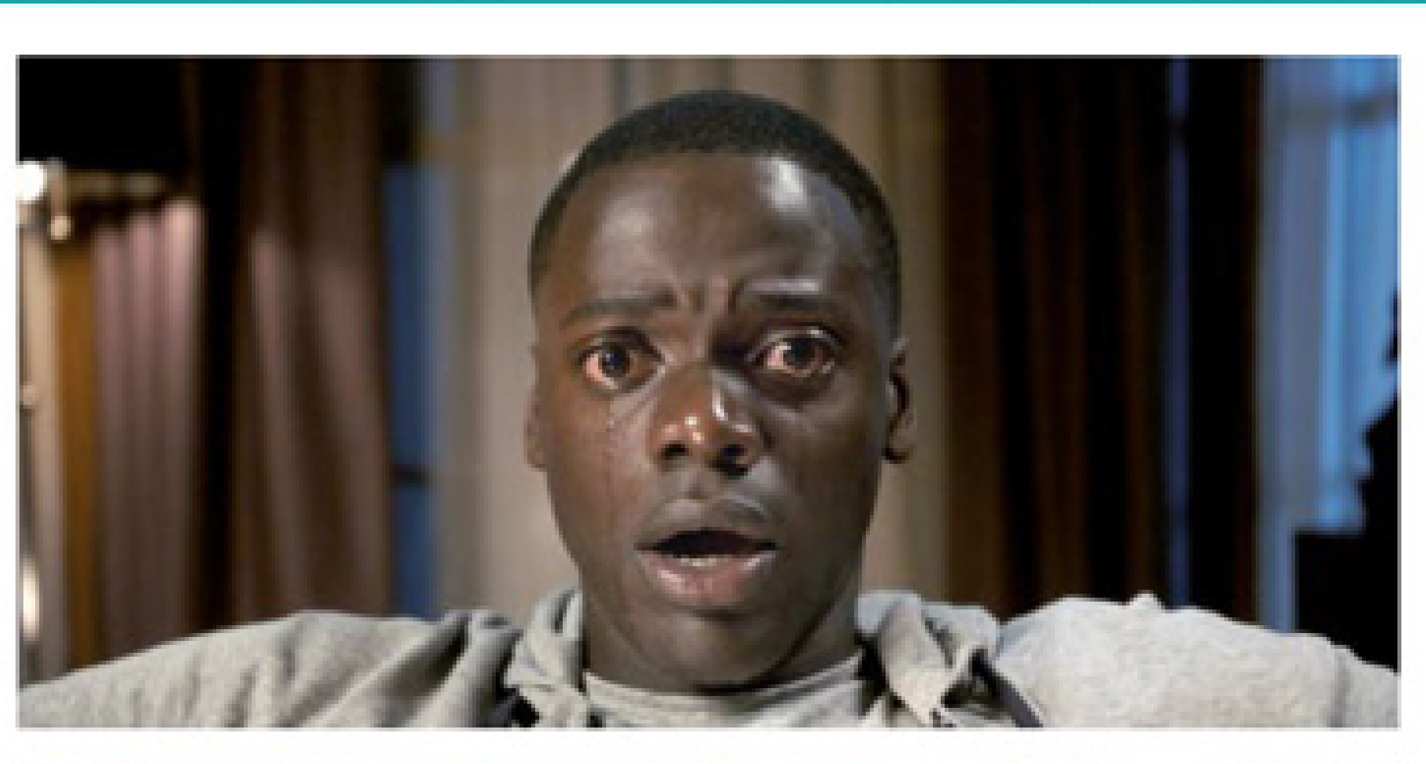
LO MEJOR

Buen enlace con "Prometheus". Nos prometieron que veríamos a los xenomorfos en todas sus facetas y así es, Fassbender está soberbio y los efectos especiales son espectaculares.

LO PEOR

Como en la anterior entrega, los personajes siguen resultando demasiado ingenuos y descuidados. Se echa en falta algo más de ciencia: los trajes espaciales, los protocolos...

Déjame salir







ESTRENO Ya en cartelera **GÉNERO** Terror / Humor / Intriga **DIRECTOR** Jordan Peele
PROTAGONISTAS Daniel Kaluuya, Allison Williams, Catherine Keener y Betty Gabriel

Una de las mayores virtudes de "Déjame salir (Get Out)" es que no se parece demasiado a nada que hayas visto antes. Su arranque al estilo "Adivina quién viene a cenar" nunca te haría pensar por dónde discurrirá la trama. Y, por fortuna, ésta no se limita a recorrer caminos mil veces trillados, sino que es refrescante y está jalonada de interpretaciones tremendamente intensas y, a la par, desconcertantes. Se define muy bien mediante adjetivos como audaz, impredecible, ingeniosa y rabiosamente actual.

Nos lleva a su terreno desplegando el encanto de la serie B con mensaje, pero sin moralina, y acierta de pleno al abrirnos los ojos ante nuestra propia forma de comportarnos. Te encoge el ombligo cuando quiere, te hace reír a carcajadas cuando le da la gana y, si no se te activa al menos una neurona con el tratamiento del racismo en la era posterior a Barack Obama, es que no has estado atento. Es de esas películas que no debéis dejar escapar, porque os va a dejar, como al protagonista, clavados en la butaca hasta el último instante.

85

LO MEJOR

La hibridación de géneros, los abundantes e impredecibles giros de guión y la forma en la que lanza también mensajes bastante más profundos de lo que cabría esperar.

LO PEOR

Decepcionará a quienes sólo esperen una película de terror. No es redonda del todo: hay una trampita en el argumento que incomodará a quienes estén atentos. Se le perdona, eso sí.



Abetos de Douglas, tazas de café y tarta de cereza... Toda esa extraña mezcla de cotidianeidad y extrañeza te espera de nuevo junto a ingentes dosis de intriga y una banda sonora mítica.

Twin Peaks

ESTRENO 22 de mayo **CANAL** Movistar Series **WEB** *www.movistar.es*

¿Eres uno de los pacientes espectadores que han esperado veinticinco años para ver cómo continuaría "Twin Peaks"? Premio: sólo un día después de su emisión en Estados Unidos, estará disponible el primer episodio y, tras el arranque, uno a la semana vendrá a ayudarnos a desenredar la madeja tejida hace tanto tiempo. El agente del FBI Dale Cooper regresará, así, a la desconcertante población de Twin Peaks para resolver algunos de los misterios que quedaron abiertos en la investigación del asesinato de Laura Palmer. El emblemático director de títulos tan influyentes como "Dune", "Terciopelo azul" o "Mulholland Drive" vuelve a unir fuerzas con Mark Frost, el creador de la serie, después de que ambos añadieran información a su universo ficcional: Lynch, con la precuela cinematográfica "Fuego camina conmigo", y Frost, con el libro "La historia secreta de Twin Peaks".

Además de Kyle MacLachlan, que da vida a Cooper, regresan otros actores de la serie original: Everett McGill (Big Ed Hurley), Harry Dean Stanton (Carl Rodd), Grace Zabriskie (Sarah Palmer) y Harry Goaz (agente Andy Brennan), entre otros. Y también "la dama del tronco", Catherine E. Coulson, que, por fortuna, llegó a filmar sus escenas antes de morir en 2015. El reparto también incluye a estrellas invitadas como Naomi Watts, Michael Cera, Laura Dern, Jim Belushi, Ashley Judd, Tim Roth, Amanda Seyfried y Jennifer Jason Lee. Y, por supuesto, a David Duchovny y al propio Lynch, que será, de nuevo, el agente Gordon Cole. ¿Qué era la Habitación Roja? ¿Cuál fue el destino de Cooper? ¿Hubo otro asesinato? ¿Qué significan las lechuzas? Puede que, por fin, hallemos la respuesta a todas esas preguntas, aunque quizás el encanto de la serie era, precisamente, todas las que dejaba en el aire... ■

TAN ALABADA COMO CRITICADA, REGRESA A NUESTRAS PANTALLAS UNA SERIE MÍTICA Y PRECURSORA







PLATAFORMAS DIGITALES



UNBREAKABLE KIMMY SCHMIDT

19 DE MAYO **3ª TEMPORADA** **NETFLIX**

Hemos podido ver poco, pero, en el adelanto, aparecía Tito Andromedon, más conocido como "Titus", recorriendo las calles de Nueva York a lo Beyoncé en el videoclip de "Hold up". Preparaos para reír a carcajadas.



MÁQUINA DE GUERRA

26 DE MAYO **NETFLIX**

Brad Pitt regresa a la pantalla en una sátira bélica que adapta libremente el libro del periodista Michael Hastings que recoge la historia de Stanley McChrystal, líder de las fuerzas de la OTAN en Afganistán, recordado por sus surrealistas ruedas de prensa.



■ ESTRENO 11 de junio ■ CANAL TNT ■ WEB *www.canaltnt.es*

Claws

Llega una comedia rompedora, así que atentos. Escrita y coproducida por Eliot Laurence y dirigida por Nicole Kassell, "Claws" sigue el ascenso de cinco manicuristas que trabajan en el salón Nail Artisan del Condado de Manatee, donde hay mucho más en curso que envolturas de seda y pedicuras. Carrie Preston, Harold Perrineau, Jenn Lyon, Judy Reyes, Jack Kesy, Karrueche Tran, Kevin Rankin y Jason Antoon son las protagonistas de esta comedia, junto a la humorista y actriz Nicey Nash, que da vida a la particular propietaria del salón de belleza.



■ ESTRENO 23 de mayo ■ CANAL AXN ■ WEB *www.axn.es*

Los pasajeros del tiempo

¿Os atrevéis a viajar en el tiempo? A los veintiocho años, el erudito del siglo XIX H.G. Wells todavía no ha publicado ninguna de sus novelas, como "La guerra de los mundos", "El hombre invisible" o "La isla del Dr. Moreau". Sin embargo, ha logrado crear una máquina del tiempo. Cuando su amigo de toda la vida, el carismático (y secretamente psicópata) John Stevenson, alias Jack el destripador, se encuentra acorralado por la policía en la casa de Wells en Londres, utiliza la máquina para viajar en el tiempo y escaparse a la ciudad de Nueva York del presente... Menudo arranque, ¿no?

EL BLOG de cine y series



■ Por Raquel Hernández Luján
@RaqHdez



Atrápame a esos monstruos

Con sus momentos mejores y peores, nuestros monstruos favoritos nos acompañan desde hace décadas, si bien Universal está dispuesta a darles un nuevo giro para hacerlos reingresar en el cine más comercial y camelar a las masas. En un principio, el largometraje que iba a dar comienzo a este renacido universo era "Drácula: La leyenda jamás contada". De hecho, la escena final de la película de 2014 ya apuntaba en esa dirección, ya que la intención era incluir un cameo de Vlad Tepes III (Luke Evans) en la próxima historia de la Momia, que está a punto de llegar a los cines, con Tom Cruise y Russell Crowe como reclamos comerciales. Sin embargo, los modestos resultados de taquilla (lejos de las pretensiones iniciales) y las malas críticas hicieron que la productora diera un paso atrás. ¿Conseguirán fusionar de forma coherente y satisfactoria los universos de Drácula, la Momia y el Hombre invisible? Es difícil decirlo, ahora que su hueco en el cine de entretenimento parece haber sido acaparado por las películas de superhéroes, ese macrogénero que engloba cintas tan dispares entre sí, pero con el común denominador de ser muy rentables en taquilla. La idea parece consistir en alejarse del cine de terror de las versiones clásicas para desarrollar historias más prolijas en aventuras y acción, lo que nos da una pista sobre el planteamiento: los monstruos no serán los villanos, sino los héroes. De ahí el cambio de género y perspectiva. El resto de personajes confirmados para ser reseteados en el Universo Cinemático de Monstruos de Universal son Frankenstein y su novia, el Hombre lobo y Van Helsing. Otros seres que podrían contar tarde o temprano con una actualización cinematográfica son el Fantasma de la Ópera o el Monstruo de la laguna negra. Tienen toda mi atención y mi curiosidad. Esperemos que no defrauden... ■



HOUSE OF CARDS

■ 31 MAYO ■ 5ª TEMPORADA ■ MOVISTAR SERIES

Después del golpe de efecto del matrimonio Underwood al final de la cuarta temporada, veremos cómo el cinismo más cruel sigue siendo la carta que mejor juega esta pareja y cómo siguen dispuestos a cualquier cosa por mantenerse en el poder.

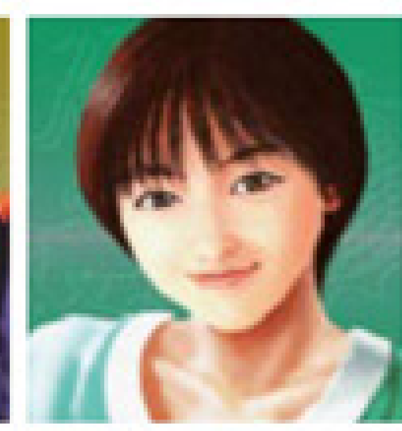
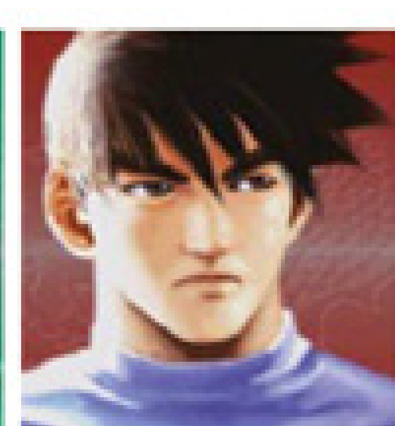


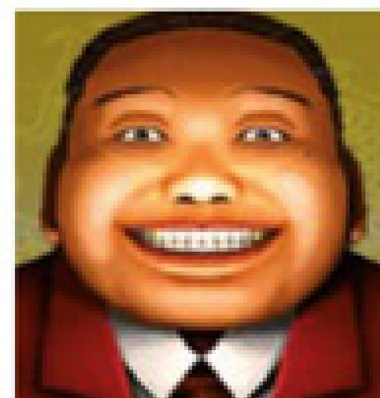
ORANGE IS THE NEW BLACK

■ 10 JUNIO ■ 5ª TEMPORADA ■ MOVISTAR SERIES

Preparaos para un regreso intenso: la quinta temporada constará de trece episodios en los cuales se narrará lo sucedido durante tres días, y todo comenzará con ese "cliffhanger" con el que nos dejaron... ¡Qué intriga!









- **PLATAFORMA** PlayStation
- **GÉNERO** Lucha
- **COMPAÑÍA** Konami
- **AÑO** 1998




En Japón se lanzó como *Bugi* y, curiosamente, en cada territorio contó con una portada distinta...

Kensei Sacred Fist

UN GOLPE BAJO (AL GÉNERO)

Por **Alberto Lloret** @AlbertoLloretPM



En 1998, PlayStation ya había demostrado que era una potencia imbatible en cuanto a juegos de lucha poligonal, en parte gracias a títulos como *Tekken 2, Dead or Alive* o *Bloody Roar* (que se lanzó en 1998). Una potencia en la que también campaba rampante la mediocridad, con títulos que no estuvieron a la altura y se subieron al carro de un género que, por aquel entonces, arrasaba. Ése fue el caso de Konami con *Kensei Sacred Fist*, un titulo que recuerdo por ser como un medicamento genérico: el principio activo está ahí (darse "palos"), pero el resto ya depende del fabricante. Y, ahí, Konami lo hizo tirando a mal. El control remite a clásicos como *Dead or Alive*, con un botón de puño, otro de patada, uno de bloqueo y un cuarto que permite ejecutar las llaves fácilmente.

A partir de ahí, todo cae en el tedio: los veintidós personajes (sólo nueve disponibles inicialmente) son copias baratas, sin alma, de personajes de otras sagas. Incluso sus movimientos recuerdan a los de otros luchadores, pese a contar con un número de técnicas y combos bastante limitado.

Y, aunque el juego era bastante sólido (30 fps constantes, sin defectos como clipping o efecto de rotura de los polígonos), a la hora de introducir los comandos, había retardo, lo que, sumado a un ritmo menos frenético, hizo de *Kensei* un doloroso puñetazo "jugable" en toda la cara.



¿POR QUÉ LO RECORDAMOS?

Porque ya habíamos jugado con la versión japonesa de *Tekken 3* para PSOne, que se lanzó ese mismo año, y era cien mil veces mejor en todo. Ni personajes, ni gráficos ni sistema de combate fueron mínimamente potables. Algo triste estando Konami detrás, que, por aquella época, aún era una potencia en el desarrollo.

PRÓXIMO NÚMERO a la venta el **23 de junio**

STAFF

REDACCIÓN
Redactor Jefe **Alberto Lloret**
Redacción Rafael Aznar, Gustavo Acero, Roberto R. Anderson, Alejandro Alcolea, Borja Abadie, Álvaro Alonso, Sergio Martín, Francisco Javier Cabal, Raquel Hernández, Jesús Delgado, Bruno Sol, Lázaro Fernández, J. C. Ramírez, Javier Gamboa, Thais Valdivia.

MAQUETACIÓN
Jefa de Maquetación **Laura García Huertos**
Maquetación **Sara Fargas**

CONTACTO REDACCIÓN
hobbyconsolas@axelspringer.es

axel springer
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.

EQUIPO DIRECTIVO EJECUTIVO
Director General **Manuel del Campo**
Directora Financiera y de Recursos Humanos **Úrsula Soto**
Director Comercial y Desarrollo de Ingresos **Javier Matallana**
Directora de Operaciones de Revistas **Virginia Cabezón**
Director de Desarrollo Digital y Tecnología **Miguel Castillo**

EQUIPO DE DIRECCIÓN
Directora de Área de Tecnología y Entretenimiento **Mila Lavín**
Director de Área de Motor **Gabriel Jiménez**
Directora de Marketing **Marina Roch**
Director de Arte **Abel Vaquero**
Director de Vídeo **Igoe Montes**

DEPARTAMENTO COMERCIAL
Subdirector Comercial **Daniel Gozlan**
Directora de Publicidad Entretenimiento **Noemí Rodríguez**
Equipo Comercial **Zdenka Prieto, Beatriz Azcona y Estel Peris**
Director Brand Content **Juan Carlos García**
Brand Content **Javier Abad y Susana Herreros**
Responsable de Operaciones **Jessica Jaime**

PRODUCCIÓN Ángel López

DISTRIBUCIÓN Y SUSCRIPCIONES Nuria Gallego

SOCIAL MEDIA Nerea Nieto

SISTEMAS / IT
Director de Sistemas **José Ángel González**
Técnico de Sistemas **Juan Carlos Flores**

ADMINISTRACIÓN Y CONTABILIDAD
Jefa de Administración **Pilar Sanz**
Bancos y Proveedores **Cristina Nieto**

SERVICIOS GENERALES Marga Nájera

DIRECCIONES Y CONTACTO
AXEL SPRINGER ESPAÑA S.A.
C/ Santiago de Compostela 94, 2ª planta
28035, Madrid. +34 915 140 600

CONTACTO PUBLICIDAD
publicidad@axelspringer.es

CONTACTO SUSCRIPCIONES
902 540 777
suscripciones@axelspringer.es

CONTACTO MARKETING
marketing@axelspringer.es

DISTRIBUCIÓN EN ESPAÑA E HISPANOAMÉRICA
SGEL. 916 576 900

DISTRIBUCIÓN EN PORTUGAL
Urbano Press. 211 544 246

TRANSPORTE Boyaca. 917 478 800

IMPRIME ROTOCOBRHI. 918 031 676
Printed in Spain. Depósito Legal M-36689-1992

Revista miembro de ARI
Auditada por AIMC




HOBBY CONSOLAS
CRASH
BANDICOOT
N. SANE TRILOGY
PS4
ACTIVISION


NINTENDO SWITCH
Nintendo
Splatoon 2
HOBBY CONSOLAS
© 2017 Nintendo
7